

MACINTOSH • 100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

STYCZEN
(1/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 60 gr

42



RED ALERT



TOMB RAIDER



THE DARKENING

PIRATES • BELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE

ISSN 1230-7726

01>



9 771230 772975

DISC WORLD 2 • FIFA '97 •
BROKEN SWORD
SCREAMER 2 •
MARIO 64
HARVESTER •
DESTRUCTION
DERBY 2 •
i inne...



Grafika: Night (Pegaz Art)



WERSAL 1685

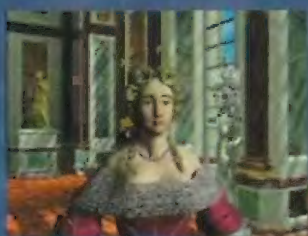
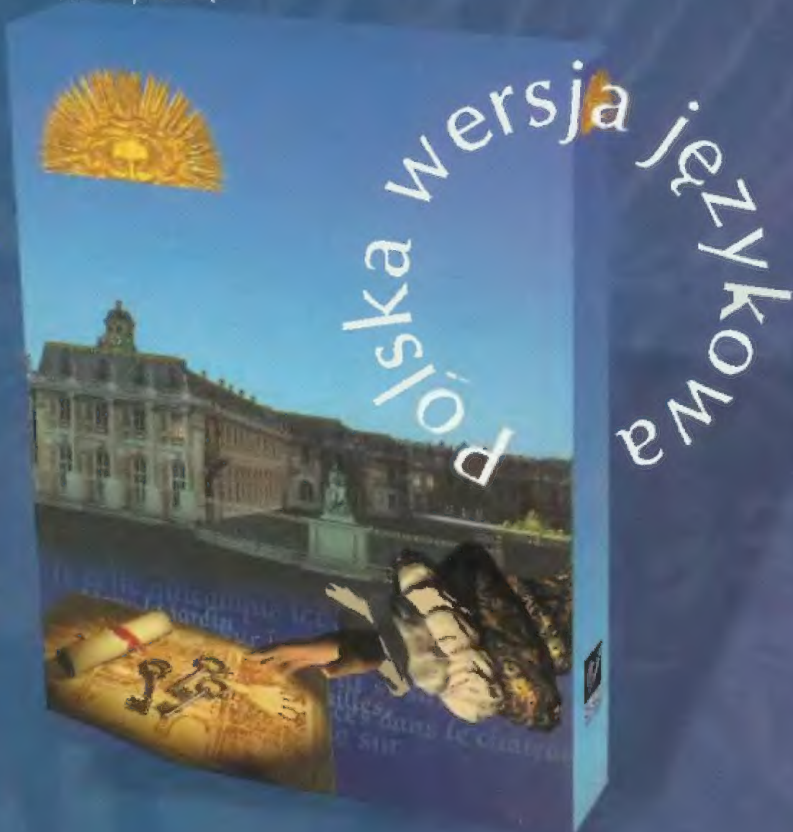
WYJĄTKOWA GRA:

- 25 godzin gry w przepięknym, historycznie zgodnym pałacu
- technika OMNI 3D – najnowocześniejsza technologia, która pozwala bez przeszkód i ograniczeń rozglądać się i poruszać w całkowicie trójwymiarowym środowisku
- ponad 30 trójwymiarowych postaci wymodelowanych na podstawie portretów z okresu – pierwsza gra przygodowa, która przywraca do życia prawdziwe postacie historyczne

WYJĄTKOWE SKARBY KULTURY:

- wspaniała rekonstrukcja pałacu w Wersalu tak jak wyglądał w 1685 roku
- ponad 200 obrazów, które możesz podziwiać na zbliżeniach
- ogromny zbiór map, planów i innych dokumentów, które pomogą Ci poruszać się po pałacu; możesz też korzystać z niezależnej bazy danych
- ścieżka dźwiękowa zawiera 40 minut oryginalnej barokowej muzyki

Jest rok 1685, Król Słońce rządzi Francją ze swego wspaniałego pałacu w Wersalu. Niespodziewanie coś zakłóca harmonię dworskiego życia... ktoś pragnie zniszczyć Wersal – musisz go powstrzymać. Spiesz się – sprawdź każdy kąt, zdobądź wskazówki i poznaj tajemnice dworu – Twój czas minie wraz z zachodem słońca. Poczynając od niezwykłych kobiet i mężczyzn, po przez pełne przepychu komnaty, aż po najwspanialsze dzieła sztuki Wersal 1685 to trójwymiarowy, żyjący własnym życiem świat, o którym zwykliśmy myśleć, że bezpowrotnie przeminął.



Dystrybucja: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o., 02-916 W-wa, ul. Okrężna 3,
Tel. (0-22) 642 27 66 (48), Fax: (0-22) 642 27 69;

Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 24a,
tel. (0-32) 171 56 71 w. 460, tel./fax: (0-32) 175 39 72

WWW: <http://www.ipscg.waw.pl>



CANAL+
MULTIMEDIA

...wstąp do nas!

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:

AMI-COMM: Gdańsk, ul. Kartuska 245, tel. 058-321044 w.8; ARTICA: Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6 tel. 058-470262;
AVAX: W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65, tel. 022-130926; BILANG: Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-594042;
CD PROJEKT: W-wa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703; CLOCK: W-wa, D.H. „JUPITER” ul. Towarowa, tel. 022-35 42 65;
Digital Multimedia Group (DMG): W-wa, Grzybowska 39, tel. 022-6208299; MARMET: Zabrze, ul. Wolności 262, tel. 032-1715611 w. 460;
MIRAGE: W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711555; OPTIMUS BIS: Częstochowa, ul. Kopernika 10/12, tel. 034-652974;
STUDIO KOMPUTEROWE: Wrocław, ul. Kłaczki 4/1, tel. 071-252458; USER: Kraków, Rzemieślnicza 31, tel. 012-668854

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS: W-wa, ul. Włók 19; AMIKOM: Białystok, ul. Piłsudskiego 38, ARTICA: Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45;
CATOM: 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4; COMAT: W-wa, Dł. Centralny paw. 12; CMR DIGITAL: W-wa, Al. Jerozolimskie 2;
DMG: W-wa, Grzybowska 39; DYNAMIC: 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejewskiej 16; MEGAMEX: Łódź, ul. Piotrkowska 153;
MIKRO-FAN: Olsztyn, Pl. Wolności 2/3; P.H.U. „JANA”: 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4; ULISSES: Kalisz, ul. Śródmiejska 26

Walcz, handluj i plądruj by zdobyć władzę nad światem opętanym przez wiatr wojny!

WAR WIND

OBCE IMPERIUM NA SKRAJU ANARCHII

ŚWIAT ZAMIESZKANY PRZEZ ROZGORYCZONE ISTOTY
CZTERY RASY O ODMIENNYCH ZDOŁNOŚCIACH
SZEROKA GAMA POSUNIĘĆ TAKTYCZNYCH



strategia w czasie rzeczywistym

SZUKAJ W SIĘCI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

SP100/8/850.....	2645
SP120/8/1200.....	3165
SP133/8/1200.....	3295
SP150/16/1200.....	3815
SP166/16/1200.....	4305
SP200/16/1200.....	4675

Computery Optimus S.A. Plus

K90/8/850	183
SP100/8/850	201
SP120/8/850	234
SP133/8/850	247

Komputery Harvard

5H90/8-850	166
5H100/8-850 fasmodem, CDs8	256
5H120/8-850	202
5H133/8-850	222

Monitory

Compaq Presario	
CPU Pentium, P III 486, HSD, 1 i 386 PO video, MPEG, karta dźwięku, CD ROM	
Model 5220 zintegrowany monitor 14", ekran, głośniki	
7210 P75/8/840	469
9220 P100/8/840	551
7230 P100/8/1000	526
5220 P100/8/840	683
7240 P120/8/1000	560

Drukarki HP

Game Boy

Gameboy Konsola	182
Gameboy Konsola Pocket	261
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr. Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Dk History Of The World	119
Dk My First Dictionary	82
Dk Ultimate Sex Guide	110
Euro Plus Professional Pack	327
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Kraina słow	162
Longman Interactive English	280
Optimus Encyklopedia Przyrody	143
Optimus Jak To Działa	164
Optimus Moje Pierwsze ABC	69
Syracuse Language Ang + You Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	100
Video World of Animals	100

Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo.

GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA!

Wymagamy zgody rodziców.

Pandora Directive	127	Warcraft II Expansion Pack	66
Prisoner Of Ice	102	Warcraft II	119
Quake	131	Wetland Cd	102
Raven Project	81	Wild Cards	45
Red Rhino Cd	49	Witchaven Cd	102
Ripper Cd	107	World Rally Fever	98
Return Fire	82	Z	107
Road Warrior Quarantine II	86		
Screamer	107		
Shellshock	96		
Shockwave	82		
Silent Hunter	107		
Sim Ant	39		
Sim Earth	49		
Sim Farm	39		
Sim Town	139		
Smurfy	94		
Space Bucks Cd	107		
Storm	141		
Su 27 Flanker	123		
Swa Police Quest	115		
Syndicate Wars	111		
Thunderhawk 2 Firestorm	119		
Time Commando	107		

Joysticki

Wingman Light	66
Thunder Pad	56
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152



Myszki

Ms Easyball (Serial)	135
Dexxa 4	28
Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2	16
Mouseman Radix	245
Ms Home Mouse	82
Pilot Mouse II serial/PS2	86
Trackman Marble	261
Trackman Vista	164

Joysticki

MYS23

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
 Przy sprzedaży hurtowej towar dostarcza Serwisco. Koszt przesyłki pokrywa nabywca.
 Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Riwierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-81-11





Alien Trilogy35



Amok.....20
Archimedean Dynasty22
Biing!.....79
Broken Sword46
Bud Tucker44

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak
Sekretarz redakcji:
Rafał Galecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina,
Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,
Paweł Jankowski, Lech Kelwas,
Robert Korzeniewski, Piotr Markowski,
Jacek Marczewski, Kamil Mętrak,
Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński,
Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 149.000 egz.

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i re-
klam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca,
w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do
skróć. Wszystkie użyte znaki firmowe i towaro-
we są zastrzeżone przez ich właścicieli.

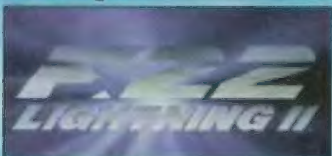
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Daytona USA.....32
Destruction Derby 2.....33



Discworld 2.....45
Evolution79
F1 Manager.....29



F-22 Lightning.....38
Fable cz.1.....56
FIFA'97.....26
Fighting Vipers.....18



Flight Simulator 640



Great Naval Battles 5.....58



Harvester cz. 154
Inter Calaris78
Jimmy's Fantastic Journey...80
Lew Leon28



Marathon 2.....36
Microsoft Football.....24



Microsoft Golf25
Mikro Mortal Tennis.....81
Mistrz Polski Manager80



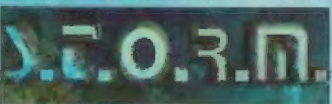
Rally Championship30
Red Alert.....60



Rockstar77
Rufian.....76



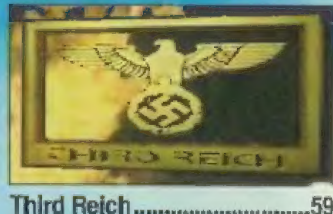
Screamer 2100
Star Fighter 3000.....34
Steel Panthers.....58



S.T.O.R.M.....31

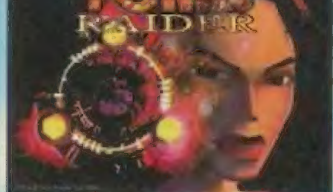


Super EuroFighter 200037



Third Reich59

The Darkening (Privateer 2)42



Tomb Raider.....48



Virtua Squad.....21
Wisielec76

Gry TV i Konsole63

Crash Bandicoot, Die Hard, Mario 64,
NBA LIVE'97, Pilot Wings 64, Primal
Rage, Sega Worldwide Soccer'97,
Soviet Strike, Tomb Raider, Virtua
Fighter Kids71
Hardware18
Kombat Korner.....83
KGB96
Manga Room6
Rzut Okiem.....12
SS CD'42.....16
Star Wars14
X-Files.....14



Święta to czas, gdy wychodzi dużo nowych gier, ale zarazem mało kto zapowiada następne. Klienci pragną na Gwiazdkę kupować nowe tytuły, nie zaś zaostrzać sobie apetyty na to, co wyjdzie za parę miesięcy. Z drugiej jednak strony sklepy mają kłopot, bo takiego zalewu gier jeszcze nie było – pudełka przestają mieścić się na półkach, brakuje przestrzeni na ekspozycję i pieniędzy na zakupy. Problem potęguje fakt, że większość to gry dobre i bardzo dobre!

Co jednak czeka nas w pierwszych miesiącach nowego roku? Tym razem nie będzie już tylu spóźnionych premier, co w poprzednim roku. Na pewno kilka poważnych pozycji przesunęło się na 1997 r., a są wśród nich chociażby **LANDS OF LORE 2**, **ECSTASICA 2** czy **X-COM: APOCALYPSE**. Czekamy także na zmurszałych nienarodzonych, czyli **INTO THE SHADOWS** i **HEART OF DARKNESS**. Przez pewien czas rynek będzie jechał „siłą rozpędu”, przygotowując się do najważniejszego wydarzenia roku: czerwcowych targów E3 w Atlancie.

BLAM! MACHINEHEAD

CORE DESIGN/EIDOS

BLAM! właśnie się ukazał. Jest to trójwymiarowa strzelanina, w której przeciwnikami okazują się mechaniczne potwory. Engine 3D mocno przypomina **MAGIC CARPET**, jest równie płynny i dość szybki. Czy w swojej kategorii BLAM! będzie w stanie pokonać **TERMINAL VELOCITY** i **DESCENT**?



CITY OF LOST CHILDREN

PSYGNOSIS

Zbliża się premiera nowej gry z gatunku action-adventure, opartej na znanym u nas filmie „Miasto Zaginionych Dzieci”. Kinowy obraz powstał



dzięki reżyserskiej spółce panów Jeunot i Caro, z których drugi pracuje nad jego komputerową adaptacją. Jako autora ścieżki dźwiękowej zatrudniono Włocha Angelo Badalamenti, który wstawił się skomponowaniem motywu przewodniego do „Twin Peaks”.

Perspektywa przedstawienia akcji przypomina tę z **ALONE IN THE DARK**, jednak same postacie składają się z bitmap. Animacja jest „fluidalna”, bardzo naturalna – lepszej chyba jakości niż w **BIOFORGE**. Fabuła nie przypomina mydlanych oper Disneya, bardziej kojarzy się z gotyckimi baśniami braci Grimm.



CREATURES

WARNER

Mówi się, że jeśli firma z produkcji gier przedstawia się na wydawanie programów edukacyjnych, zwiastować to musi jej rychły upadek. Tymczasem **CREATURES** prezentują się bardzo okazale, choć są właśnie czymś z pogranicza gry komputerowej i programu edukacyjnego.

Z jaja wylega się śmieszny stworek, o którego mamy się troszczyć. Najpierw



trzeba będzie nauczyć go pierwszych słów i pokazać, jak zdobywać pokarm. Z czasem dostanie pozwolenie na odbycie pierwszej dłuższej podróży, w trakcie której pozna swych pobratymców. **CREATURES** tryskają kolorami, zawierają mnóstwo zabawnych skeczy, a przy okazji dają możliwość zabawienia się w rodziców. Akcja rozgrywa się na kilkunastu planszach, z których każda składa się z wielu ekranów. Stowem – pojawiła się gra, jakiej jeszcze nie było.



CYBER GLADIATORS

SIERRA ON-LINE

SIERRA wkracza na terra incognita – mordobicia, w dodatku trójwymiarowe – gatunek gier, jakim się wcześniej nie zajmowała. **CYBER GLADIATORS** to mordobicie, w którym do animacji postaci zastosowano technikę Motion Capture. Kan-



dydatów do rozwalki jest ośmiu, w odwodzie czekają również dwaj brzydzy i duzi championi. Kamera krąży wokół walczących i zważywszy na to, że program pracuje tylko pod Windows'95, odbywa się to w sposób zadziwiająco płynny. Walki



rozgrywają się na 10 arenach; jedna z nich znajduje się na przykład w mieście, w którym spośród wieżowców wyrastają piramidy (Kair?). Orgia świateł, cyborgi, lasery, miecze... wszystko to pachnie cyberpunkiem.



LORDS OF THE REALM 2

SIERRA ON-LINE

W końcu XIII wieku Anglia jest w rozkładzie. Nadchodzi czas, by zewrzeć szeregi: zbierać tuczników, ufortyfikować swój garnizon. Walka rozegra się pomiędzy lordami tej ziemi. Zwycięzca sięgnie po koronę zjednoczonego Albionu, zaś przegrany zapłaci podpisem z własnej krwi.

LORDS OF THE REALM 2 to gra wojenna w starym, dobrym stylu – z podziałem na tury, z niemoralnie dużą liczbą opcji i menuów. W stosunku do pierwszej części dopracowane zostały sceny oblężenia zamków, w których bierze udział dużo zróżnicowanych jednostek. Można produkować broń wymaganej siły: maczugi, miecze, kusze, piki. Trzeba też wspomnieć o mającym duże znaczenie w rozgrywce czynniku ekonomicznym, a mianowicie o handlu oraz choćby o ustalaniu wy-



sokości podatków na podbitych terenach. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest to gra prosta – bardziej dla fanów BATTLEGROUNDS niż COMMAND & CONQUER.



oprawiona została pierwszorzędna grafika 3D, jeszcze lepszej jakości niż w mającym się ukazać tuż przed SANDWARRIORS innym produkcji GREMLIN – HARDWAR.



SANDWARRIORS

GREMLIN INTERACTIVE

Rzecz dzieje się na odległej, pustynnej planecie Tawy. Dwie armie, dwaj zaprzyśiężeni wrogowie walczą ze sobą: Horus z Setem. Gracz jest niskim rangą żołnierzem w szeregach Horusa i ma do wykonania szereg lotów o różnych celach: zniszczenie stacji radarowej, atak na lotnisko wroga itp.

SANDWARRIORS składa się z 30 misji, w których można wybierać spośród 20 statków oraz 10 rodzajów broni. W walkach bierze udział również piechota, wehikuły jeżdżące. Do nurkujących lotem koszącym myśliwców strzelają rakietnice. Całość

STAR TREK: VOYAGER

VIA COM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

STAR TREK: KLINGON trzy miesiące temu już się ukazał, teraz VIA COM sposobi się



do kolejnej produkcji spod szyldu „Gwiezdnej Wędrówki”. Tym razem siada się za stery statku Voyager. Sekta Kazonów pochwyca część członków załogi, potem na dodatek wybuchła nieznana epidemia. Voyager zmuszony zostanie udać się do sektora Delta Quadrant, gdzie odkryje nieznane w pozostałych częściach galaktyki rasy.

dze. W sieci będzie mogło bawić się na raz aż 32 graczy (która normalna firma ma aż tyle kompute-



WRECKIN CREW

TELSTAR

TELSTAR kończy prace nad wyścigami samochodowymi WRECKING CREW. Samochody pochodzą z lat 50. – Chevrolety, Fordy, Buicki. Większość tras biegnie przez miasta, lecz zdarzają się również torry przeznaczone dla kaskaderów, zawierające przeszkody (łącznie ponad 100 różnych), jakich się nie uświadczysz na normalnej dro-

SCORCHER

SCAVENGER/GT INTERACTIVE

SCAVENGER atakuje! AMOK i SCORCHER już są, natomiast na początku przyszłego roku ukaze się INTO THE SHADOWS. Jaki jest SCOR-



CHER? Oczywiście, szybki, dopracowany graficznie i gwarantujący dreszczki emocji. Gracz pędzi na przypominającej futurystyczny skuter maszynie wijącej się jak serpentyna trasą. Osłonięty jest polem siłowym, którego siła spada po kolejnych uderzeniach o bandę. Autorzy bardzo reklamują algorytmy sztucznej inteligencji zaimplementowane komputerowym przeciwnikom. Nie jadą oni bezmyślnie, lecz w szczywny sposób próbują wypchnąć nas z trasy. Również na wysokim poziomie stoi coś, co autorzy nazywają „fizyką gry” – to znaczy realizm kolizji, naturalnie wyglądające odbicia od bandy. Do tego dochodzi duża liczba klatek animacji na sekundę. Zmaganiom towarzyszy soundtrack techno.



Fabula gry oparta jest na motywach serialu STAR TREK: VOYAGER. Kierować się będzie poczynaniami wszystkich pozostających na pokładzie członków Voyagera. Autorzy wprowadzili do gry pojedynki w przestrzeni kosmicznej. Wiadomo już, że wymieniony na początku KLINGON nie okazał się komercyjnym hitem, również VOYAGER trudno będzie osiągnąć taki sukces jak STAR TREK: THE NEXT GENERATION.



rów?). Grafika SVGA prezentuje się równie dobrze co w NEED FOR SPEED i SCREAMER.



AGE OF SAIL

TALONSOFT/EMPIRE

Firma TALON SOFT wyrobiła już sobie pewną renomę dzięki wysmienitym strategiom z serii BATTLEGROUNDS. Nic więc dziwnego, że i tym razem nie zdecydowała się na zmianę gatunku. AGE OF SAIL, jak sama nazwa wskazuje, przenosi nas w epokę wspaniałych żaglowców – w trzy stulecia XVII, XVIII i XIX wieku. Gracz wciela się w postać admirała dowodzącego flotą angielską, francuską, hiszpańską lub amerykańską. Podczas bitew morskich musi stale utrzymywać szyk swych okrętów, co przy niesprzyjającym wietrze i mnóstwie manewrów do wykonania jest trochę trudne. Jednak przyjemnie jest rozbić linię prze-



ciwnika, by za chwilę wygamać mu po dziobach i rufach z obu burt na raz. Do wyboru są scenariusze przedstawiające historyczne zmagania, jak choćby słynna bitwa pod Trafalgarem, i oczywiście kampania, którą można ciągnąć przez ponad dwieście lat.



Wszyscy zapaleni maryniści mogli dotychczas raczyć się jedynie produktami z serii GREAT NAVAL BATTLES, ale dopiero AGE OF SAIL spełnił ich marzenia, przenosząc w piękną epokę okrętów żaglowych. Na koniec warto wspomnieć, że gra posiada edytor, pozwalający projektować własne scenariusze.

CLANDESTINY

TRILOBYTE/VIRGIN

Pamiętacie THE SEVENTH GUEST? Jasne, że pamiętacie – to był prawdziwy przełom i hit, który do tej pory gości na twardej płytce u wielu zapalonych graczy. THE ELEVENTH HOUR nie była już takim novum, ale i tak przyjemnie było w nią pograć.



Obecnie TRILOBYTE uraczył nas swym nowym dziełem. CLANDESTINY to oczywiście przygodów-



ka, pełna nieprzeciętnych zagadek i niesamowitych filmików. Młode małżeństwo zwiedza Szkocję i gubi się w gęstej mgle. W ten sposób trafia przed olbrzymie, wiekowe domostwo, w którym... straszy! Pan młody doszukuje się więzi rodowych, łączących go z upiornymi mieszkańcami domu. Czy uda mu się zdjąć klątwę ciążyącą na jego rodzinie?

Klimat jest mroczny, choć nie pozbawiony elementów groteskowych, a nawet humorystycznych. Wspaniała muzyka podkreśla atmosferę grozy. Wytrawni gracze z pewnością poradzą sobie z zagadkami, a w razie czego skorzystają z opcji „help”. Rozwój wypadków ilustrują doskonale wyrenderowane filmy.

NHL HOCKEY'97

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

Kiedy słyszymy o nowej grze E.A. SPORTS, jesteśmy pewni, że będzie rewelacyjna. Wszyscy chyba znamy serie FIFA SOCCER, NBA LIVE i NHL HOCKEY. Ta firma po prostu wydaje co roku ulepszone wersje sprawdzonych już tytułów, za-



pewniając nam zabawę na kolejnych dwanaście miesięcy. Można grać nie tylko z komputerem, ale z kumplem przez modem lub z kilkoma w sieci czy przy jednym spręcie. Do wyboru jest najlepsza liga hokejowa świata, czyli reprezentacje USA i Kanady (bo jakże by inaczej!). Wszystkie nazwiska zawodników są autentyczne, a ich aktualne umiejętności żywcem przeniesione do gry. Oczywiście, jest opcja szybkiego, pojedynczego meczu, jak również rozgrywek ligowych o tak prestiżową nagrodę, jaką jest Puchar Stanleya. Ciekawostką jest możliwość wyłączenia zasad, co pozwala zmienić śliczny mecz fair play w efektowną bijatykę. Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się naprawdę okazale, że aż miło jest popatrzeć na rozgrywany na monitorze mecz, nawet z pozycji obserwatora.



HYPERBLADE

ACTIVISION

Wbrew tytułowi, ta gra nie jest żadną strzelaniną 3D, w której podstawowym orężem jest nowoczesna lub magiczna broń biała. Prędzej kojarzy się z popularną niegdyś gierką SPEEDBALL 2 lub filmem „Rollerball”, ukazującym wizję brutalnego sportu przyszłości.



HYPER BLADE to sportowa rywalizacja dla jednego do czterech graczy. Dwie drużyny, po dwóch zawodników w polu i jednym bramkarzu każda, rozgrywają prawdziwie zabójczy mecz na eliptycznym, niekorkowanym boisku. Wygra ten, kto zdobędzie więcej goli, wrzucając stalową piłkę do przeciwniej bramki przypominającej lej po bombie, lub po prostu prędzej wykończy rywal. Uwaga: wszystkie chwytaki dozwolone! Zawodnicy ślizgają się po boisku niczym na łyżwach, osiągając niesamowite prędkości. Muszą przy tym uważać, gdyż pole usłane jest szeregiem przeszkód, często zabójczych w kontakcie. Piłka odbija się od bumperów i leci z prędkością kuli armatniej, kosząc wszystkich po drodze. To sport dla prawdziwych mężczyzn. Niezwykle dynamiczny i pełen krwi.



TERMINATOR: SKYNET

BETHESDA/VIRGIN

Aż dziw bierze, jaki sukces odnoszą kolejne strzelanki 3D z cyklu TERMINATOR. Przecież zmienia się tak niewiele, w zasadzie dochodzą jedynie nowe misje. Ale to tylko potwierdza opinię, że dobra gra komputerowa, to przede wszystkim klimat. Nie trzeba chyba nikomu wytłumaczać, czym jest TERMINATOR, bo jeśli nawet nie mieliście do czynienia z grą, to na pewno oglądaliście film.



W SKYNET ogólny temat pozostał ten sam. Tu także krążyysz wśród zgłuszcz postnuklearnego świata, rozwalając wredne, zbuntowane roboty. Jest jednak kilka szczegółów, na które warto zwrócić uwagę. Cieszą oko bardziej dopracowane wybuchy i możliwość niszczenia niektórych elementów krajobrazu (czego prekursorem był DUKE) oraz kilku nowych przeciwników do walki. Większość misji toczy się w zabudowaniach, w związku z czym wnętrza potraktowano z większą pieczołowitością – mają więcej detali i wydają się bardziej skomplikowane. Przewidziano też misję dla miłośników szybkiej jazdy. Nowością w grze jest samouczek dla nowicjuszy. Poza tym gra chodzi jakby nieco szybciej.



BATTLEGROUND: BULGE

TALONSOFT/EMPIRE

Ardeny były dla Amerykanów chwilą, w której przekonali się, że nie wszyscy traktują wojnę jako zabawę. Trudno więc się dziwić, że tyle gier strategicznych odwołuje się do tych zmagani. Nowa wersja

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

METROPOLIS

Oto druga gra METROPOLIS, która przebijie wszystkich na wylot! Ta pracująca w wysokiej rozdzielczości przygodówka zawiera więcej treści niż BROKEN SWORD i DISCWORLD razem wzięte! I nie ma w tym krzty przesady!

Gra opowiada równoległą historię dwóch chłopców: jeden jest znudzonym księciem i żyje w świecie fantasy, drugi tchórzliwym ofermą rodem z na-

NIHILIST

BITS/PHILIPS MEDIA

Wdzieliście kiedyś skrzyżowanie strzelanki kosmicznej z wrestlingiem? Nie? To zagrajcie w NIHILIST. Gracz staje się gwiazdnym gladiatorem i toczy swe śmiertelne pojedynki na kosmicznych arenach, zwanych Kraalami. Kraal to zamknięty obszar przestrzeni kosmicznej, urozmaicony różnymi bajerami w stylu zmiennych pól grawitacyjnych, latających min, asteroidów czy teleporterów. Walczysz nie tylko dla sławy, ale i o szmal, za który możesz podreperować swój statek, kupić całkiem nowy lub wyposażać go w nowocześniejszą broń. A jest w czym wybierać! Statków jest cała masa, broni również, lecz najważniejsi są przeciwnicy. Każdy twój rywal ma swoją własną twarz, osobowość, preferowany styl walki, ulubiony statek i broń. Każdy z nich jest godnym ciebie przeciwnikiem. Ich inteligencja jest godna pozazdroszczenia. Uważaj, bo w każdym Kraalu walczysz nie z jednym, ale z kilkoma rywalami na raz. Firma BITS zapewniła nam też miłą niespodziankę w po-

WARWIND

SSI

WARWIND to kolejna strategia w czasie rzeczywistym. Tym razem wielka wojna toczy się w kosmosie, na planecie Yavaun, a o przeżycie i dominację walczą cztery jakże różne rasy. Tha'roon to węzowate stwory parające się magią, niegdyś władcy wielkiego Imperium, które pragną odbudować. Obblinox to gadopodobni wojownicy, zbuntowani słudzy Tha'roon. Eaggra to inteligentne rośliny, domagające się własnych praw. Shama'li to humanoidalne, trójkie istoty pragnące z pomocą swej potężnej magii pojechać wszystkie rasy. Każdy z tych gatunków ma swoje słabe i mocne strony.

Gracz opowiada się po jednej ze stron konfliktu i walczy z komputerem lub z kolegami przez modem, tocząc bitwy w kampanii lub pojedynczych scenariuszach. Pod względem rozwoju elementów WARWIND różni się od strategii typu C&C czy WARCRAFT 2, gdzie najważniejsze są budowle umożliwiające produkcję lepszych jednostek. Tu zaś są one jedynie dodatkiem, gdyż liczy się rozwój osobniczy. Każdą istotę można udoskonalić, modyfikując jej... organa we-

sza pierwszej gry z serii BATTLEGROUND także do nich należy. Wprawdzie nie przedstawia całej kampanii w Ardenach (nie ta skala), to jednak oferuje nam dwie dodatkowe plansze: St. Vith i Rochefort wraz z kilkunastoma nowymi scenariuszami. W stosunku do poprzednich gier serii BATTLEGROUND firma TALON SOFT zdecydowała się wprowadzić do BULGE wiele kosmetycznych zmian, jak choćby nową skalę (oddalenie w trybie 3D) czy zwiększenie liczby jednostek mogących zajmować jedno pole. Przede wszystkim spełniła oczekiwania wszystkich komputerowych strategów, wprowadzając liczebność pododdziałów, dzięki czemu jednostki w walce tracą ludzi stopnio-

szej rzeczywistości. Za sprawą samego diabła chłopcy zamieniają się miejscami, niczym w „Księciu i Żebraku” Marka Twaina! Z tą tylko różnicą, że KSIĄŻĘ I TCHÓRZ toczy się równocześnie w krainie fantasy i w naszym świecie. Każdy z bohaterów musi dać sobie radę w nowej sytuacji i sprostać stawianym przez życie zadaniom. Na końcu obaj spotykają się w piekle...

Nad grą pracuje sztab zawodowych grafików i animatorów, którzy przygotowują lokacje oraz wszystkie animowane sceny. Kilkadziesiąt ogromnych pomieszczeń, tysiące linii dialogowych, nastrojowe motywy muzyczne, a przede wszystkim przy-



staci gry w grze. To jest... – zresztą sami się niebawem przekonacie!

wewnętrzne. W ten sposób powstają jednostki silniejsze, bardziej wyspecjalizowane i przydatne w walce.



wo, a nie po prostu znikają. Chciałoby się rzec, kolejna uczta dla miłośników strategii...



kuwająca uwagę treść – to wyróżniki tej gry. Poza tym takiej grafiki jeszcze na PeCecie nie było!





Jeżeli z pierwszych projektów miała przyszłość.

SHINY ENTERTAINMENT to niewielka firma, która zabłysnęła wydając dwie części platformówki EARTHWORM JIM na konsole SNES i MEGADRIVE. Przygody sympatycznego robaka zyskały wielu zwolenników, przygotowano zatem konwersję niemal na wszystkie dostępne obecnie platformy. Gra okazała się prawdziwą żyłą złota dla SHINY. Bogatsza o nowych ludzi, sprzęt i doświadczenia firma szykuje się teraz



Początkowo broń miała być przymocowana do ręki Kurta, zdecydowano się jednak na głowę.

plikowany, trójwymiarowy engine gra będzie pracować jedynie na komputerach z procesorem Pentium, tylko w wysokiej rozdzielczości.

Nieprawdopodobny wręcz nacisk został położony na opracowanie systemu celowniczego kombinezonu Kurta, gdyż broń jest przymocowana



MURDER DEATH KILL W PRZYGOTOWANIU



do wkroczenia na obszar największego rynku – komputerów PC.

MURDER DEATH KILL (lub jak kto woli: Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt) to futurystyczna strzelanina widziana z third-person perspective (jak TOMB RAIDER czy FADE TO BLACK), w której zadaniem gracza kierującego poczynaniami ubranego w specjalny kombinezon Kurta będzie ekstermina-



Przy projektowaniu każdej gry powstają tysiące szkiców.



cja obcej rasy dokonującej inwazji na niebieską planetę. Dave Perry, boss SHINY, zapowiada około 70 poziomów pełnych różnorakich przeciwników, a także sekretów i logicznych zagadek. Z uwagi na skom-



W MDK znajdzie się miejsce dla kilku wielkich, paskudnych bossów. Stosując technikę zbliżeń i oddalen kamery, należy zlokalizować i ostrzelać wszystkie słabe punkty poczwar.



Kombinezon Kurta ma wbudowane coś na kształt minispadochoronu, który automatycznie otwiera się, gdy bohater skacze z dużej wysokości.

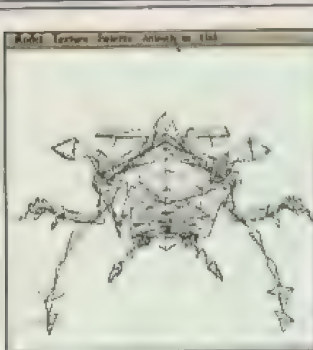
do... głowy! Daje to nowe pole do popisu, bo można np. jednocześnie wspinać się po ścianie i strzelać do obcych znajdujących się wyżej. Kolejną, rewelacyjną sprawą jest możliwość nieograniczonego przybliżania i oddalania widoku w trybie celowniczym bez najmniejszej nawet straty jakości grafiki! Będąc w posiadaniu prasowej wersji demo, typujemy MDK jako pewny hit! Gra ukaże się w wersji na PC w pierwszym kwartale roku, niedługo potem także na PlayStation.

**SHINY ENTERTAINMENT
PC CD / PlayStation**



Kolejne fazy przybliżania obrazu w trybie celowniczym. Zauważcie, że praktycznie nie widać żadnych zniekształceń, przekłamań i zakłamań tekstu!





Tak tworzy się bossów pojawiających się na dodatkowych poziomach. Wektorowy szkielet, zaczyna straszyć dopiero po ubraniu go w odpowiednie tekstury.



Po wydaniu niezwykle głośnej gry TEENAGENT wydawało się, że firma METROPOLIS znikła z powierzchni ziemi. Podobno zawzięcie i w tajemnicy coś tworzyła, ale nie było to nic pewnego. Teraz otrzymaliśmy oficjalną wiadomość, że dobiegają końca prace nad projektem KATHARSIS (poprzedni roboczy tytuł: AQUAFIGHT).

Według szefa firmy, Adriana Chmielarsza, KATHARSIS od nowa zdefiniuje pojęcie strzelaniny na PeCecie.

Oprócz 20 pełnych nieprzyjaciół poziomów czeka na gracza znakomita fabuła, przedstawiona w filmikach renderowanych w 32 tysiącach kolorów. Producent wspomina też o wielokanałowej muzyce techno odzwiercianej w pełnym DOLBY SURROUND.

Gra wyciągnie z PeCeta wszystko, co tylko będzie mogła. Pracując w rozdzielczości 640x480 na komputerach wyposażonych w procesor Pentium

Intro, które ujrzelśmy, w połączeniu ze znakomitą muzyką prezentuje się naprawdę wybornie!

KATHARSIS

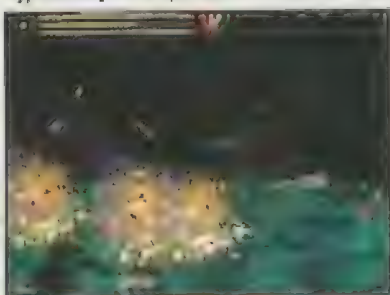
W PRZYGOTOWANIU

i szybką kartę graficzną, animacja osiągnie niewiarygodną jakość 60 klatek na sekundę (dla porównania: TEKKEN2 na PSX - 50 k/s). W KATHARSIS wykorzystano „multiple light-sourcing”, algorytm cieniowania Gouraud i Phong, a także całą masę efektów graficznych, które do tej pory PeCetowcom się nie śniły. Za

oprawę gry odpowiedzialni są członkowie grupy EXTRA-VAGANZA, uznawani za ścisłą czołówkę polskiej sceny DEMO.

Gra wkracza obecnie w fazę beta-testów, za dwa miesiące oczekujemy pełnej wersji.

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
PC CD

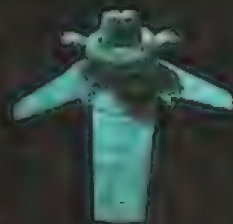
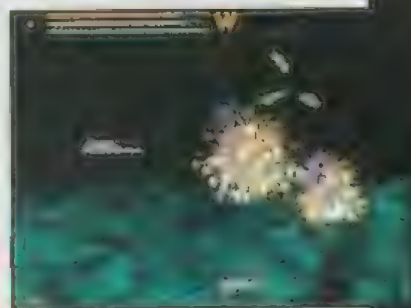
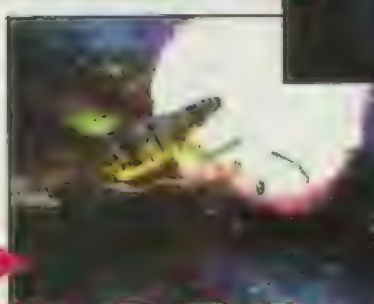


Wybuchy jak w „Dniu Niepodległości”!

Każdy poziom wstępujący w grę zostaje poddany szczegółowemu obróbkom przy pomocy specjalnego edytora. Autorzy zapewniają, że to będzie żyło własnym życiem.



Zarówno intro, jak i wszystkie wstawki filmowe są przygotowywane w 32 tysiącach kolorów, w wysokiej rozdzielczości.



secret service cd 42

dem nie powinno być jest sławny DOMARK i jego BIG RED RACING. Pozostawienie w demo opcji multiplayer spowodowało, że prawie nikt nie kupił gry kiedy już znalazła się w sklepach. Z kolei groźny przypadek z demo BLOOD & MAGIC firmy INTERPLAY, które kasowało twardo dyski i tazy dema, na długo



DESTRUCTION DERBY – wyścigi, w których krakusa goni krakus

DAYTONA USA – trzy wspaniałe trasy, cała masa silników



W każdym razie jedni krzyczą, a drudzy konsekwentnie robią swoje.

My też robimy swoje. Na noworocznym SS CD udało nam się pomieścić 36 dem znakomitych gier, z czego kilka to oczywiście światowe premiery. Jedną z nich jest CITY OF LOST CHILDREN – nowoczesna przygodówka w klasycznym stylu ALONE, inna REALMS OF THE HAUNTING – sterolompaktowa epopeja filmowa z akcją typu DOOM, wreszcie MAGIC THE GATHERING – długo oczekiwana konwersja karcianej gry RPG.

Wkraczamy w nowy rok. Wiadomo już, że nie szykuje się żadna większa zmiana technologiczna. Komu udało się dołączyć do szczęśliwego grona posiadaczy Pentium 90 z 16 MB RAM, może spać spokojnie do kolejnej Gwiazdki. Nie grozi nam lawinowe przechodzenie na Pentium Pro, ani też wprowadzenie nowego standardu kompaktów. Rozwijac się będą jedynie akceleratory graficzne trzech wymiarów, ale to się zaczęło już nieco wcześniej.

Wydaje się, że osiągnęliśmy odpowiednio wysoki poziom technologiczny. W końcu już jakiś czas temu skończyły się narzekania na powolność PC-ów, która była ponoć głównym elementem hamującym rozwój gier. Miniony rok pokazuje, że to już historia. Niesamowita gonitwa software'owa, która rozpoczęła się na Gwiazdkę 1995 roku, trwa do dziś. Przez cały ten rok z miesiąca na miesiąc bito rekordy sprzedaży, ogłaszano spektakularne wykupienia jednych firm przez drugie, a nawet ci, którzy nie robili nic albo – co gorsza – wydawali słabnące nie spłatawali.

Przez grudniowe wydania dużych zachodnich czasopism przebiegała się burza na temat wersji demo, które na stałe zdążyły się wpisać w krajobraz gier. Jednym ze sztandarowych przykładów na to, że

odwiodł tę firmę od wypuszczania kolejnych wersji demonstracyjnych. Ale np. VIRGIN przyznał, że po wydaniu w połowie roku demo COMMAND & CONQUER zanotowano znaczne zwiększenie sprzedaży! Wniosek: tego jeśli prosty, dobrze produkty bronić się



FIFA '97 – prawdziwy mecz na monitorze



dwa-trzy tygodnie – w końcu trudno sobie podopodkować taki VIRGIN czy PSYGNOSIS na zawsze. Wy możecie być za to pewni, że dostajecie stuff jako jedni z pierwszych na świecie. Tak jest też z demo DAGGERFALL – zamieszczamy jego nową

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok

AMIKOM ul. Płaskiego 38
KID ul. Lipowa 4

Białsko Białe

HDD Komputer ul. Głęboki 2
F.H.U. JOYBIT ul. Działacka 14

Bydgoszcz

CHP PARADISE ul. Śniadeckiego 28
ATAPOD ul. Świerkowska 7

Bytom

BESTCOM ul. Kolejowa 8

Chełm

EWY ASIA ul. Łowicka 50

Częstochowa

GOLDREGEN D.H. SCHOTT ul. Kościuszki 1A
INTERES ul. NEXUS ul. NMP 24
ROMPAN ul. Powiatowa 54

Dąbrowa Górnicza

BIALLO ul. Słoneczna 4

Gdańsk

AM-KOM ul. Karłowicza 243
AM-KOM ul. Warty Jagiellońskiej 1
ARTICA ul. Między 8

Gdynia

OK ul. Słowiańska 46
MAWIX ul. Jantar Konia 2

Głogów

F.H.U. JANA GCH ul. Białego 4
F.H. LOGIC ul. Grodzka 14
PRIMA D.H. KAR ul. Zwycięstwa 23

Kalisz

ULSSES ul. Śródmiejska 24

Katowice

BASTA ul. Dąbrowski 138
COMPACT STUDIO ul. Józefowska 114/6

Kielce

ASCOM ul. Młota 6
MEDIKOM ul. Młota 11

Koszalin

ATRA ul. Dąbrowski 104A

Kraków

USER ul. Rzemieślnicza 31
GIGA ul. Wesoła 10
WAREZ ul. Kamieńskiego 30A
KIK Computers ul. Miłkowska 8 Kraków

Lebork

OK ul. Czerwona 4

Lublin

STY ul. Okopowa 6
DELTA ul. Dąbrowski 1

Łódź

A.K.G. ul. Żeromskiego 12
ELEKTRONIKA ul. Piotrkowska 39-100
DMEX ul. Przybyszewskiego 1
GRUBY ul. Wyzwolenia 97/87
RAD MAL ul. Nakielna 54

Olecko

NEPOLAND ul. Wolności 15

Olsztyn

MIKROFAN ul. Wolności 28

Opole

HMS ul. Krakowska 41A

Piotrków Trybunalski

OMEGA ul. Kołłątaja 8

Poznań

ARK ul. Górnicza 1 ul. Błogosława 96
BETA ul. Pułaskiego 24/2
BIK COMPUTER ul. Wierzbowa 37
DEMAX-COMPUTERS ul. Św. Marcin 28
H-FI STUDIO KSIĘGARNIA ul. Główna 3
KME COMPUTER ul. Poznańska 66
ARCO ul. Główna 29

Radom

Sklep RAM SOH SEZAM ul. Żeromskiego 42
SPACIA ul. Kraszewskiego 17

Ruda Śląska

RED BOX ul. Wolności 14

Rzeszów

LR AVALON ul. Targowa 1

Siedlce

KOSMOGONIK ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec

TRISTAR ul. Mołotowska 12

Szczecin

BILANG ul. Rodła 8
BIG ul. Piłsudskiego 8
GSI ul. Wyzwolenia 13

Świdnik

ENTER ul. Wyzwolenia 14

Tarnobrzeg

P.H.U. GAMBIT
PI 8 ul. Głównego 20

Toruń

FLOSBY ul. Białostocka 33

Wrocław

STUDIO-KOMPUTEROWE ul. Kiecka 40
OKW ELEKTRONIKA ul. Św. Mikołaja 58/57

wersję wyprodukowaną już po wydaniu gry, bowiem stare demo sprzed ponad pół roku zbyt odbiegało od rzeczywistości.



VIRTA SQUAD – wymierz, strzel i zabij

Idąc dalej po demach, warto zwrócić uwagę na sporą kolekcję gier typu arcade – wysłuchi DAYTONA, DESTRUCTION DERBY 2 i INDYCAR 2 – strzelaniny VIRTUA SQUAD i STARGUNNER, mordobicie CYBER GLADIATORS – w to się grał Ale i strażnicy będą szczęśliwi, dzięki ADMIRAL SEA BATTLES, BLOOD & MAGIC, STALINGRAD i STEEL PANTHERS 2. No i na koniec perełka – tajny projekt ELECTRONIC ARTS pod nazwą KILL KRUSH AND DESTROY, o którym mówi się, że bije RED ALERT na głowę i nogi. Zresztą zobaczcie sami, 36 soczystych i dymek tylko czeka.

W części redakcyjnej jak zwykle bogaty KOMBAT KORNER – tym razem zapowiedzi i krótkie opisy 20 nowych mordobici! Dalej Kombat Story, felieton Marmuś, MANGA ROOM oraz archiwalny numer SECRET SERVICE 02. Dział shareware zawiera kilka przydatnych programików – od kompresorów przez scenariusze do WARWIND pliki muzyczne MIDI i demo do emulatora Amigi, aż do kolejnych Desktop Themes pod Windows'95. Czyli obowiązkowa porcja niepowtarzalnego materiału.

Niemożliwe stało się możliwe – otwierając nowy rok przekroczyliśmy liczbę 30 dem. Oby stało się do dla nas wszystkich do-
nym znakiem na przyszłość.

**Życzymy wszystkiego
najlepszego
w Nowym Roku 1997!**

Redakcja

Zielona Góra

VADAL ul. Kupiecka 28
CMT ELECTRONIC ul. Kupiecka 13
MAX ELECTRONIC S.A. ul. Niemcewicz 2

Zabrze

IPR ZABRZE ul. Wolności 802
KHO RAM ul. Św. Józefa 1446
RED BOX "HARPERZ" ul. Wyzwolenia 3
RED BOX pl. Krakowski 1

Węgrów

OK ul. Solińskiego 255

Wrocław

NATALIADFT ul. Wrocław 4
DANIEL D.H. WISLAŃ ul. Wrocław 4

Warszawa

AVAR Stare Złote Złoty 15 par. 42
CEDIC 2 JUPITER Towarowa 10g Panik
COMAT ul. Kupiecka 50 (OT SMYK)
CDMAT Dorożki Centralny par. 13
CD PROJEKT ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL Al. Jerozolimskie 2
OMG ul. Grzybowska 30
MIRAGE ul. Bem. Abriszewska 4
OKWIELEKTRONIKA ul. Mokotowska 51-53
OKWIELEKTRONIKA ul. Targowa 81
ul. SZCZEPKOWA ul. Zielona 69a
Kosa (HIT) ul. Białostocka 212/220

co dobrego na talerzu

PLAYABLE DEMOS

- Admiral Sea Battles
- Alien Rampage
- Blood & Magic
- ▶ City of Lost Children
- Cyber Gladiators
- Chasm
- ▶ Daggerfall
- ▶ Daytona USA
- Destruction Derby 2
- ▶ F22 Lightning 2
- Fate
- ▶ FIFA'97
- Hunter Hunted
- Indycar Racing 2
- Jet Fighter 3
- ▶ KKnD
- Lighthouse
- Mechwarrior 2: Mercenaries
- ▶ Magic the Gathering
- Microsoft Golf
- Monkey Island 3 (non-playable)
- Neverhood
- Power Chess
- Ravage DCX
- ▶ Realms of the Haunting
- Scorcher
- Scorched Planet
- Sonic the Hedgehog
- Stalingrad
- Star Gunner
- ▶ Steel Panthers 2
- Terminator Skynet
- Ultimate Soccer Manager 2
- Ultimate Warrior
- ▶ Virtua Squad
- ZPC

Zapowiedzi-nowości

- Aeon Flux
- Demon Driver
- ▶ Delirium
- Fate
- Imperium Galactica
- Into the Shadows
- Ironclad
- ▶ Katharsis
- Księż i Tchorz
- ▶ Lands of Lore 2
- Outlaws
- Riven
- Robox
- Sim Copter
- Star Gunner
- Steel Legions
- ▶ Uefa Soccer

SHAREWARE

- After Dark
- Dema do emulatora Amigi
- Emulator Atari 2600
- Fish Desktop Themes
- Independence Day Screen Saver
- Levele do Quake
- Marillion Desktop Themes

- Marillion MIDI files
- Quick Time
- RetroPong (gra+listingi)
- Scenariusze do WarWind
- Stars
- War Diary

REDAKCYJNE

- Kombat Korner
- Manga Room
- Kombat Story
- Czy gry są okrutne?
- Archiwalny numer
- SECRET SERVICE 02

CHEATY

- Deadlock
- Destiny
- Dungeon Master 2
- Fury 3
- Red Alert
- Syndicate Wars
- Tomb Raider

PATCHE

- American Civil War
- Battlecruiser 3000AD
- Daggerfall
- Destiny
- Drowned God
- Total Control Football
- Flanker
- Golf
- Kilrathi Saga
- Lighthouse
- Links
- NBA Full Court Press
- NCAA Basketball
- Nemesis
- PlayerNet
- Police Quest 3
- SimCity 2000
- Strife
- Third Reich
- WarWind
- Wooden Ships

OPISY

- 9
- Albion
- Daemons
- Daggerfall
- Indiana Jones 4
- Lost Files of Sh. Holmes 2
- Larry 7
- Lord of the Rings
- Neverhood
- Orion Burger
- Police Quest 3 PL
- Private Eye
- Sea Legends
- SPUD
- Syndicate Wars
- Tomb Raider
- Toonstruck



Z listów do redakcji wynika, iż przeważająca liczba czytelników uwielbia wszystko, co nieprawdopodobne i tajemnicze (zupenie jak my). Dlatego też, ku swej niewątpliwej uciechy, mogę powitać was po raz kolejny. Już niedługo me możliwości sięgną nieba... Wszyscy poznają wtedy PRAWDĘ! Uhm... hehehe...

Przejdźmy do spraw organizacyjnych. Primo: też uważam, że plakat z Gill Anderson to super pomysł, ale trzeba z tym jeszcze chwilę poczekać. W każdym razie – pracuję nad tym. Secundo – Oczywiście! Opowiadanka Fan-Fiction są bardzo mile widziane. Najlepsze z nich może pojawiać się na naszych łamach. Co jeszcze? Na krótko po zamknięciu terminu na dostarczanie tekstów, dowiedziałem się o kolejnej ścieżce dźwiękowej, THE TRUTH AND THE LIGHT z muzyką (tylko i wyłącznie) Marka Snowa. Recenzję jej zajmuję się Gulash, ja dodam jedynie od siebie, że bije SONGS IN THE KEY OF X na głowę. Niszczy i deklaruje.

„California” to super film. Poza tym, jakiś czas temu do sprzedaży w Polsce trafiły książki, minipowieści oparte na poszczególnych odcinkach. Średnie. Poniżej znajdziecie to, o co prosiście



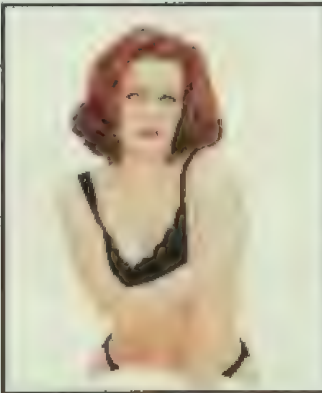
najczęściej: Przewodnik po poszczególnych epizodach Pierwszej Serii. Mam nadzieję, że przysłuży się wam pomocą. Trust no one but me!

PILOT – Małym miasteczkiem w stanie Oregon wstrząsa odnalezienie w lesie ciał kilku nastolatków. Jedynymi śladami mogącymi pomóc określić przyczynę śmierci są trzy specyficzne znamiona na plecach każdej z ofiar. Do miejscowości przybywa dwoje agentów FBI: Fox „Spooky” Mulder i Dana Scully. Wszelkie próby ekshumacji ciał spotykają się ze zdecydowanym sprzeciwem ze strony miejscowego lekarza. Z nosa jednej z ofiar Spooky wydobywa dziwny przedmiot wykonany z metalu. Mimo przeszkód stawianych przez miejscową ludność, agentom specjalnym udaje się odkryć, iż młodzież poddawana była testom przez Obcych.

DEEP THROAT

– Podczas śledztwa w sprawie tajemniczego zniknięcia wojskowego pilota, z Mulderem kontaktuje się pewien mężczyzna, usiłujący odwieść go od kontynuowania dochodzenia. Mulder odkrywa, iż żołnierze eksperymentują z pozaziemską technologią, by użyć jej w celach militarnych.

SQUEEZE – Kolega z akademii prosi Scully o pomoc w rozwikłaniu sprawy tajemniczych morderstw, których ofiary odnajdywane są z brakiem wątroby. Co ciekawe, wszystkie morderstwa miały miejsce w pomieszczeniach zamkniętych; nie było żadnej drogi wejścia ani wyjścia dla ewentualnego przestępcy. Odnaleziono na miejscu zbrodni podłużne odciski palców są identyczne jak te, które odnaleziono na miejscach morderstw w latach 1933 i 1963. Trop wiedzie do niejakiego Eugene’a Victora Tomasa, zabójczego mutantu potrafiącego hibernować przez trzydzieści lat!



CONDUIT – Scully i Mulder wyruszają do Sioux City, by zbadać tajemnicę zniknięcia młodej dziewczyny. Mulder podejrzewa ingerencję UFO, Dana uważa jednak, iż partner nadal sugeruje się uprowadzeniem własnej siostry. W swoistym transie, brat zaginionej zapisuje fragmenty tajnej transmisji z satelity wojskowego...

THE JERSEY DEVIL – W pobliżu Atlantic City odnaleziono częściowo zjedzone ciało bezdomnego włóczęgi. Spooky podejrzewa robotę Diabła z Jersey – podobnej do yeti lub sasquatcha istoty zamieszkującej okoliczne lasy. Mulder usiłuje odnaleźć i schwytać Diabła żywcem.

SHADOWS – Podczas próby gwałtu na młodej dziewczynie, obaj napastnicy giną w osobliwy sposób. Team Mulder-Scully zostaje wezwany przez CIA

THE X-FILES

do pomocy w rozwikłaniu zagadki ich śmierci – spowodowanej prawdopodobnie za pomocą telekinezy. Na zdjęciu dziewczyny – niedoskiej ofiary, widnieje zarys niematerialnej postaci. Ślad prowadzi do nieżyjącego szefa dziewczyny, który ochrania ją zza grobu.

GHOST IN THE MACHINE – Dawny partner Muldera prosi go o pomoc w rozwikłaniu tajemnicy zamordowania prezesa ogromnej firmy komputerowej. Podejrzany jest programista Steven Wilczek, po czasie wychodzi jednak na jaw, że mordercą nie jest informatyk, a stworzony przez niego, obdarzony sztuczną inteligencją, komputer.

ICE – Scully oraz Mulder zostają wysłani na ekspedycję do bazy arktycznej, której mieszkańcy po prostu pozabijali się nawzajem. Wraz z towarzyszącą im grupą naukowców odnajdują zamrożonego w wydobytych z ziemi lodzie pasażera. Powoduje on u swych ofiar – ludzi, nadmierne pobudzenie i wzrost agresji. Kiedy

pilot wyprawy ulega zarażeniu, pozostali jej członkowie muszą odnaleźć sposób leczenia, nim sami podzielią jego los.

SPACE – Akta Ustajone (X-508FG440032)

FALLEN ANGEL – Mulder usiłuje zbadać miejsce prawdopodobnej katastrofy – miejsce rozbicia się statku kosmicznego. Jednocześnie wojsko stara się odnaleźć i dobić Ufoka, który prawdopodobnie przeżył kraksę. Zagrożeni zamknięciem Projektu X, Mulder i Scully zmuszeni są odnaleźć przybysza...

EVE – W dwóch oddalonych od siebie miejscach Stanów Zjednoczonych popołnione zostają niezwykle morderstwa. Mulder jak zwykle podejrzewa ingerencję



UFO, wkrótce jednak wraz ze Scully dowiaduje się o ogromnym podobieństwie obu córek – są właściwie bliźniaczkami. Z pomocą Deep Throata (YEAH!) docierają do rządowego więzienia dla obłąkanych, gdzie dowiadują się o ściśle tajnym projekcie rządowym dotyczącym klonowania.

FIRE – Dawna panna Muldera, obecnie pani inspektor w Scotland Yardzie, prosi go o pomoc przy śledztwie dotyczącym tajemniczych podpaleni. W zamachach giną bowiem znane osobistości. Odlączona od śledztwa agentka specjalna Scully prowadzi dochodzenie na własną rękę.

BEYOND THE SEA – Mówcie, co chcecie, to DEFINITYWNE NAJLEPSZY ODCINEK PIERWSZEGO SEZONU! Ojciec Scully opuszcza nasz świat nagle, agentka przeżywa dodatkowy szok – na krótko przed jego śmiercią widziała widmo ojca w swym mieszkaniu. Przeżywa to do takiego stopnia, iż gotowa jest uwierzyć skazanemu na śmierć Lutherowi Boggsowi, twierdzącemu, że potrafi kontaktować się z duchami. W zamian na zamiar kary na dożywocie, Boggs godzi się pomóc agentom FBI w odnalezieniu porwanej pary nastolatków (bocing!). Mimo ostrzeżeń Muldera, który wpakował Boggsa do więzienia, Scully decyduje się podążać wg podanych przez Boggsa wskazówek.

GENDERBENDER – Dziewczyna uwodzi chłopaka na dyskotekę. Po upojonej nocy on umiera, ona zamienia się w mężczyznę. Dzielną brygadę odkrywa, iż kochanek zmarł z powodu znacznie podwyższonego poziomu hormonów. Odkryte na zwłokach ślady glinki doprowadzają dwoje agentów do tajemniczej sekty.

LAZARUS – Dawny dobry znajomy Scully, próbując zapobiec napadowi na bank, zostaje postrzelony i śmiertelnie rani przestępcę. Osobowość Willsa (bo tak ma na nazwisko ów kochaś) diametralnie się zmienia – Scully zaczyna podejrzewać, iż w mężczyźnie wstąpił duch zabitego napastnika.

YOUNG AT HEART – Ślady, jakie odkryte zostały na miejscu zbrodni, przypominają Mulderowi jego pierwszą sprawę, kiedy to przez jego opieszałość zginął jeden z ludzi FBI. Przestępca, na

którego się wówczas zasadzili, zmarł w więzieniu pięć lat temu. Mimo to Spooky podejrzewa, że to właśnie ów bandyta – Barnett odpowiedzialny jest za tę zbrodnię. Razem ze Scully trafiają na ślad nielegalnego eksperymentu, którego istoty boją się wypowiedzieć. Tymczasem dalszy rozwój wypadków wskazuje na to, iż Scully znajduje się w ogromnym niebezpieczeństwie.

E.B.E. – Mulder i Scully wyruszają tropem tajemniczej ciężarówki, której towarzyszą pojawienia się UFO. Podejrzewając przewożenie w niej statku kosmicznego, agenci wkraczają zdecydowanie do akcji. Spotykają się jednak ze zdecydowanym oporem ze strony władz. Okłamani przez Informatora

(YEAH!!!), działają samotnie, dopóki nie natkną się na trzech zwolenników teorii o rządowej konspiracji – Samotnych Strzelców, The Lone Gunmen (dobrze YEAH!!!).

MIRACLE MAN – Team bada sprawę śmierci ludzi leczących się u miejscowego znachora, brata S. On sam trafia wkrótce do więzienia. Wszystko jest w porządku do czasu, gdy sam uzdrowiciel pada ofiarą morderstwa. Agenci zmuszeni są szukać innego rozwiązania – zwłaszcza, że sekcje zwłok ofiar wykazują otrucie cyjankiem, a ciało brata S. znika z chłodnej i niegościnnej kostnicy.

SHAPES – Zabijając atakującego byłego wilka, farmer ze zdumieniem odnajduje zwłoki młodego Indianina. Tymczasem Mulder wertuje akta X z początków działalności sekcji, tj. za Edgara Hoovera. Wierzy, że właśnie tam znajdzie rozwiązanie kłopotliwej sprawy.

DARKNESS FALLS – Mulder i Scully wyruszają w teren, by rozwiązać zagadkę zagi-

nięcia trzydziestu drwali. Początkowo podejrzewani są ekoterrorysty. Jednakże z biegiem wypadków Mulder przypomina sobie o podobnym wypadku z 1934 roku. Po przybyciu na miejsce, obóz leśników zastają opuszczony, w dodatku na scenie pojawia się zamknięte w tajemniczym kokonie ciało. Napotkany ekoterrorysta opowiada o zabójczych owadach lękających się jedynie światła. Pozbawieni generatora agenci muszą przetrwać noc...

TOOMS – W wyniku kolejnej roprawy Eugene Victor Tooms (patrz: SQUEEZE) zostaje zwolniony z więzienia. Nikt nie wierzy ostrzeżeniom Muldera, który wie, iż do zakończenia specyficznego cyklu niezbędnego do hibernacji Toomsowi potrzeba jeszcze jednej wątroby. Na domiar złego, zastępca dyrektora FBI, Walter Skinner, uprzedza o zamknięciu Projektu X, jeśli Mulder i Scully nie zaprzestaną niekonwencjonalnych metod prowadzenia śledztwa.

BORN AGAIN – Przesłuchujący dziewczynkę policjant wypada przez okno. Mała identyfikuje zabójcę jako policjanta zabitego dziesięć lat wcześniej; zaczyna zachowywać się dziwnie – boi się wody, w zadziwiający sposób masakruje zabawki. Scully i Mulder podejrzewają, iż stróż prawa mógł odrzucić się w ciele dziecka.



ROLAND – Niedorozwinięty sprzątac drugiej klasy (hmm...) jest jedynym świadkiem zadziwiającego morderstwa. Wszystkie dowody wskazują na to, iż ktoś usiłuje dokończyć eksperyment prowadzony przez nieżyjącego od pół roku profesora. Ślady gmatwają się, by doprowadzić do zaskakującego finału.

THE ERLÉNMEYER FLASK – Ostatni odcinek pierwszego sezonu. Deep Throat nalega, by

niesamowity duet zajął się z pozoru banalnym pościgiem. Pod przykrywką banalu kryje się jednak większa afera – tajny projekt rządowy mający na celu stworzenie rasy superludzi. Kiedy wszystko wydaje się być jasne, do akcji wkraczają zdecydowani na wszystko przeciwnicy sekcji i Projektu X...

Deny everything... jeszcze tu wrócę.

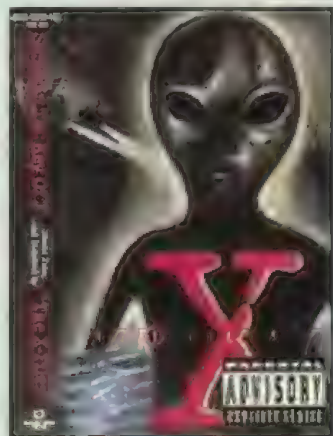
X-Mamut

SONGS IN THE KEY OF X

Pierwsza ścieżka dźwiękowa z kultowego serialu X-FILES to utwory wykorzystane w odcinkach lub wytapane przez Chrisa Cartera (autora serialu) specjalnie dla tej płyty. Wszystkie kawałki łączą mroczny klimat. Momentami jest zbyt ciężki, słuchacz zaczyna się dławić kolejnymi tajemnicami wyśpiewywanymi przez wykonawców. Muzyka potrafi być ostra, agresywna lub wolna i spokojna, ale zawsze dotująca. Utwory, które z czystym sercem uważam za dobre (np. Nick Cave, Sheryl Crow, P.M. Dawn), wypełniają mniej więcej połowę płyty, a to zbyt mało. Reszta tracków ma niewiele wspólnego z serialem. Płyta została wydana na pierwszej fali popularności serialu i szaleństwa na punkcie gadżetów związanych z X-FILES. Z tych powodów właśnie SONGS IN THE KEY OF

X uważam za płytę średnio udaną, polecam jedynie fanom – maniakom i kolekcjonerom (no i osobom lubiącym maksymalnie dotujące klimaty).

Gulash



THE TRUTH AND THE LIGHT

THE TRUTH AND THE LIGHT zawiera muzykę instrumentalną, będącą przewodnikiem po pełnym zagadek i tajemnic świecie stworzonym przez Chrisa Cartera. Podobnie jak w SONGS IN THE KEY OF X, dominuje tu mroczny klimat, lecz na szczęście nie jest aż tak ciężki i przytłaczający. Gitary zostały zastąpione przez wszelkiego rodzaju instrumenty elektroniczne i samplery, którymi na co dzień posługuje się Mark Snow komponując muzykę dla potrzeb serialu. Kolejne utwory łączą ze sobą doskonale zmiksowane, wzięte żywcem z serialu głosy aktorów i Chrisa Cartera, rozkładającego swoje mroczne wizje. Całość naprawdę wystrzeliwuje w kosmos (mniej więcej tego życzy na wkładce Chris Carter szczęśliwemu posiadaczowi płyty) i poza ostatnim utworem, zenującym remiksem utworu rozpoczynającego film,

jest znakomita. Polecam zarówno fanom serialu jak i osobom lubiącym intrygującą, instrumentalną muzykę, która nie przeszkadza się skupić, a jednocześnie zapada w pamięć.

Gulash



WIPEOUT 2097

WIPEOUT 2097 THE SOUNDTRACK to kompilacja utworów napisanych dla potrzeb ścieżki dźwiękowej WIPEOUT 2097 bądź też napisanych pod wpływem tej gry. Szybka, techniczna muzyka doskonale pasuje do klimatu futurystycznych wyścigów. Co ciekawe, THE SOUNDTRACK wypada znakomicie nawet bez pędzących po ekranie pojazdów! Dlaczego? Ponieważ jest dokładnym odwzorowaniem brytyjskiej sceny techno i jej podziałów. Mamy tu dokładnie wszystko, począwszy od wywodzących się ze sceny jungle PRODIGY, poprzez drum & bass w wykonaniu rewelacyjnych jak zwykle CHEMICAL BROTHERS i nieco ostrzejszych niż zwykle mistrzów ambientu FUTURE SOUND OF LONDON. Trip-hop a la GOLDIE serwuje PHOTEK, jest delikatny trance w wykonaniu ORBITAL i LEFTFIELD, aż wreszcie szybkie i rytmiczne granie (cała reszta). Całość wydaje się dokładnie przemyślana i będzie podobać się osobom lubiącym techniczną muzykę. Dodano jedynie kilka utworów do ścieżki dźwiękowej znajdującej

się na płycie z grą, więc jeśli już masz WIPEOUT 2097, nie musisz po raz kolejny się wykosztowywać.

Gulash



Nie minęło wiele czasu od chwili wydrukowania na łamach **SECRET SERVICE** artykułu „STAR WARS”, a już otrzymaliśmy całą masę listów. Co ciekawe, już zdążyła się wywiązać korespondencyjna dyskusja z autorami tekstu: *Gwiezdne Wojny zeszły na Ziemię i są naprawdę zażarte. Zresztą takiej erudycji można tylko pozazdrościć. Cóż, jak ktoś oglądał trylogię ponad sto razy...*

Niestety, musimy rozczarować fanów, gdyż stałej rubryki **STAR WARS** nigdy nie będzie. Co powiedzieliby na to maniacy **X-FILES**? Natomiast możemy obiecać, że ten wiecznie żywy temat będzie na naszych łamach co jakiś czas powracał.

Niech moc będzie z wami!

Pierwszy atak:

„Piszę w sprawie artykułu z SS'39 panów Rafała Frackiewicza oraz Leszka Kujawskiego na temat sagi „Star Wars”. Nie dosyć, że artykuł jest pobieżny, to nie wnosi nic, czego przeciętny widz „Gwiezdnych Wojen” po jednokrotnym obejrzeniu by nie wiedział. Treść artykułu to w jednej trzeciej opis postaci, który nie wyjaśnia niczego więcej niż film, a wręcz zawiera parę rażących błędów. Cóż to bowiem znaczy, iż Yoda był złośliwym gnómem? Być może panowie niedokładnie obejrżeli Imperium i dali się zwieść pozorom, podobnie jak młody Skywalker? Zaś rzeczka, która w ogóle nie powinna wyjść spod pióra specja od Gwiezdnych Wojen, jest – cytuję: „...Obi Wan Kenobi. Rycerz Jedi. Uczestnik Wojen Klonowych”. Mam nadzieję, że to jedynie wi-na chochlika drukarskiego, z drugiej jednak strony inaczej się to słowo odmienia. Chodzi oczywiście o te nieszczęsne wojny klanowe!! To nie były żadne wojny klanowe, zaś wojny KLONÓW – nazwa pochodziła stąd, iż Imperator zastosował technikę klonowania, aby rozmnożyć swoich żołnierzy.

Przykro się czyta, kiedy ktoś kaleczy tak wdzięczny temat, jakim są **GWIEZDNE WOJNY**.

Niepocięzony fan Dartha Vadera
Tomek Miślak”

Autorzy artykułu kontratakują:

„Otrzymałmy pocztę, a w niej Twój list. Od razu wiadc, że jesteś pełnym zapalnym fanem SW. Niestety, ten artykuł nie był przeznaczony dla Ciebie.

Zamiarem naszym i redakcji SS było stworzenie artykułu wprowadzającego do świata Star Wars osoby, które z niezrozumiałych powodów nie oglądały Trylogii lub oglądały ją bardzo dawno. To, co zauważyłeś, to prawda. Rzeczywiście, nasz artykuł nie wnosi nic nowego. Bo na razie nie ma nic nowego w temacie Star Wars.

Teraz odnosimy się do pozostałych dwóch zarzutów:

1. „Złośliwy gnóm”. Definicja: Gnóm – karzeł, mała istota, pokraczny duszek podziemny strzegący ukrytych skarbów. Jak widać, nasza przenośnia była trafna. W żadnej z posiadanych publikacji nie była podana rasa, z której wywodził się Mistrz Yoda. Imperium oglądaliśmy ponad 50 razy i stwierdzamy (nie tylko my), że Yoda był nie tylko inteligentny, ale i złośliwy. Nie przeszkadzało mu to być Mistrzem Jedi.

2. „Wojny Klanowe”. Na szczęście był to chochlik drukarski. Losy Wojen Klonowych są nam bardzo dobrze znane.

Mamy nadzieję, że to całe „kaleczenie” sprowadzało się tylko do tych dwóch zarzutów. Jeżeli chodzi o powierzchniowość, to sam wstęp byłby obszerniejszy niż cały numer SS, gdybyśmy mogli sobie pofolgować.

Na zakończenie chcielibyśmy przekonać się z kim mamy do czynienia. Oto mały test:

1. Oryginalna nazwa typu statku Boby Fetta?
2. Kim był ojciec Biggsa?
3. W której części pojawia się statek Corellian Star?
4. Dlaczego Dengar nie lubi Hana Solo?
5. Podaj numer identyfikacyjny dowódcy wojsk lądowych Imperium podczas poszukiwań robotów na Tatooine.

May The Force Be With You”

Na odpowiedź nie trzeba było długo czekać:

„Witam szanownych Autorów.

Na wstępie pragnę napisać, iż jest mi szalenie miło, że dostałem odpowiedź. Spodziewałem się jej, co prawda, lecz w formie bardziej zjadliwej.

Muszę znowu wspomnieć o naszym nieszczęsnym mistrzu Yodzie. Cały czas nie daje mi spokoju ten „złośliwy i mały gnóm”. Małego mogę darować, ale przyrównywanie Yody do gnomia nie jest w żadnym razie trafne. Wygląd jego spowodowany jest wiekiem i bynajmniej nie kojarzy mi się z duszkiem strzegącym skarbów, chociaż to akurat też możecie wytłumaczyć mówiąc, że pilnował mocy jak skarbu etc., etc., etc.... Nie chce mi się już dalej w to wnikać, zaś co do złośliwości, to obejrzałem całą trylogię 107 razy (dokładnie,

ostatni 107 raz wypadł wczoraj) i nie zauważyłem żeby Yoda był złośliwy. Był mądry i to bardzo, sprawdzał Lukę, ale w żadnym razie nie był dla niego, ani dla nikogo złośliwy. Co najwyżej wątpił, no ale cóż, wiele kłósk i zwycięstw widział, zatem nie ma co się dziwić.

Radził mi na to wasz test. Czyżby mała wendetka za to, co napisałem do redakcji? Czy przy zadawaniu pytań prowadziła was jasna strona mocy? W sumie ja wam testów nie robiłem, a tu od razu pytanko. To co pamiętam, napiszę od razu, a co mi umknęło, znajdę w domowym archiwum. Zatem zaczynamy:

1. Statek Boby Fetta. Nazwa oryginalna to Slave I. W sumie jednak był to silnie zmodyfikowany Firespray-Class Patrol and Attack Ship z systemu Kuat. Statek Boby Fetta był niepowtarzalny, tak samo jak jego właściciel. Boba wprowadził do niego wiele usprawnień ułatwiających mu proceder łowcy. Posiadał on wiele ukrytych broni, sensory maskujące, systemy celownicze najlepszej klasy oraz wewnętrzne cele więzione. Miał także silne mocy generatory tarcz.

Statek miał jednak jeden niezbyt użyteczny aspekt. Ładował na silniku w pozycji horyzontalnej, zaś latał w pozycji pionowej. Powodowało to, że 2/3 Slave'a I przeznaczone było na potężne Kuatowskie silniki F-31 oraz na cztery łaski pochodzące z Kuatu generatory mocy X-F-16, które dawały Slave'owi I prędkość taką jak u Y-wingów. Wewnętrzne sekcje statku były więc małe, mieszcząc jedynie kwaterę Boby, magazyn ekwipunku oraz 6 cel więzionych, wliczając specjalną celę Mocy dla osób, które się nią posługują. Tylną sekcję kadłuba zajmowały w pełni obracalne bliźniacze działka blasterowe. Slave I posiadał także wyrzutnie conclusion-missile, działo jonowe tractor beam oraz parę wyrzutni torped protonowych. Z systemów wewnętrznych można tylko wymienić sensory maskujące, system miksujący i zakłócający etc.

W sumie mogę dodać jeszcze, że po domniemanej śmierci Boby w paszczę Sarlaccy statek przejęła Rebelia i umieściła go na planecie Grakouine.

Później Boba miał drugi statek, Slave II, lecz ten był już zmodyfikowanym MandalMotors Purser-class pa-

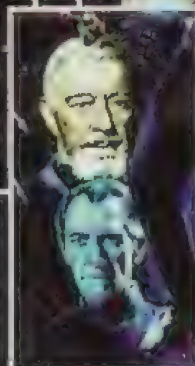
troil ship. Był to ciężki statek patrolowy używany często przez Mandaloriańską policję. Ale to już inna historia.

2. Ojciec Biggsa, a dokładniej Biggs Darklightera, był bogatym food merchantem. Dawał synowi wszystko oprócz miłości, dlatego też Biggs szukał w swoim życiu czegoś, co mogło by mu ją zastąpić. Wysoka pozycja ojca Biggsa pozwoliła Młodemu Darklighterowi wstąpić do akademii. W filmie Biggs ginie, chroniąc Lukę w finalnej fazie Bitwy o Yavin.

3. Corellian Star, a raczej Corellia Star, gdyż taka jest jego poprawna nazwa, pojawił się w późnej fazie Galaktycznej Wojny Cywilnej. Nie pamiętam dokładnie kiedy, lecz wiem, że miało to coś wspólnego z Imperialnym projektem V38 i przechwyceniem go przez Aliantów.

4. Dengar, kolejny łowca, był wyznaczony przez Vadera do zlokalizowania Sokola Millennium. Nie udało mu się tego dokonać, lecz nawiązał spórkę

z Bobą Fettiem. Dengar był członkiem



© GEORGE LUCAS

Ferini team, zanim został pokonany przez Hanę w prywatnej polityczce.

Dengar poprzysiął Hanowi zgon i kiedy dowiedział się, że Han jest u Jabby na Tatooine, poleciał tam jak najszybciej, aby uczcić tę uroczystość. Zdrowo przy tym popił i zaspal scenę egzekucji Hana i Lukę w paszczę Sarlaccy. Kiedy tylko się zbudził, popędził na pustynię, gdzie znalazł zgłoszczone jachtu Jabby. Staral się odnaleźć identyfikacyjny chip Jabby we wraku jego statku, lecz znalazł jedynie prawie martwego Bobę Fetta zasypanego w piachu. Kiedy Boba wyzdrowiał, razem polecili szukać Hana...

5. Nie pamiętam tego numerka, a nie miałem na razie czasu, żeby sprawdzić...

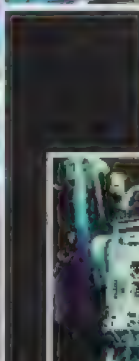
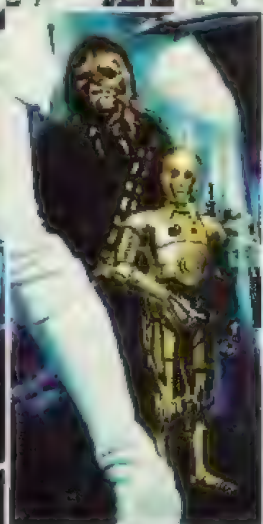
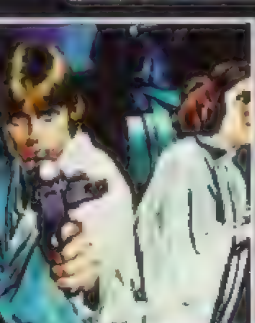
W sumie i ja mógłbym zadać jakieś pytanko, ale nie będę złośliwy. Ja wiem swoje i wy także, więc nie ma co wojować. Przepraszam za tą złą odmianę niektórych nazwisk bohaterów.

Żmając się i do przeczytania rychłego
Tomek Miślak znany też jako Prospero”

I kolejny adwersarz autorów artykułu:
„Long Live Empire!”

Piszę do Was w sprawie artykułu „Star Wars”. Jak słusznie zauważył Piotr Trioxin, Wy nie doczytujecie książek do końca. W Waszym artykule jest kilka błędów.

1. Imperator kazał Vaderowi zabić Lukę. Dopiero Vader przekonał Imperatora, aby spróbować przeciągnąć Lukę na Ciemną Stronę Mocy (przesłuchajcie uważnie rozmowę Vadera z Palpatinem w „Imperium



kontratakuje”. Również w „Dziedzicu Imperium” Mara Jade wyznaje Lukowi, iż Imperator przede wszystkim pragnął widzieć go martwego, przeczuwając płynące od niego zagrożenie).

2. Dług Hana Solo to duża przesada. Czy wiecie, ile to jest 224190 kredytów? Luke sprzedał swój śmigacz za mniej niż 2000, a na wzmiankę o opłacie za przelot na Alderaan stwierdził, iż za 10000 można kupić statek kosmiczny. „Nowa nadzieja”, wyd. Amber, str. 93, linie 20-21: „Dziesięć tysięcy! To prawie tyle, że moglibyśmy kupić sobie nowy statek.”

W książce „W poszukiwaniu Jedi” Möruth Doole (właściciel kopalni na Kessel, obejmujących całą planetę, oraz zwierzchnik sił zbrojnych, stacjonujących na pobliskim księżycu) pozwala na wejście R2-D2 do sieci informatycznej skuszony sumą 5000 kredytów, a na wzmiankę o możliwości zainwestowania 500000 kredytów robi wszystko, czego zapragnął Lando. Pokazuje swoje siły zbrojne, a nawet zgadza się na to, aby Lando został jego współnikiem. „W poszukiwaniu Jedi”, wyd. Amber, str. 308, linie 24-28 (Lando):

„Jeżeli zainwestuję 500000 kredytów, Doole, spodziewam się, że zrobisz mnie raczej współnikiem niż pomocnikiem.

Möruth zgiął się w pół.

– Oczywiście. Nie istotne drobiazgi będziemy mogli uzgodnić nieco później.”

Poza tym Jabba nie byłby aż tak naiwny, aby oczekiwać zwrotu takiej sumy, a jeżeli dalej nie wierzycie, otwórzcie książkę „Nowa nadzieja”, wyd. Amber, na stronie 99, a znajdziecie wypowiedź Hana:

„... Ale teraz mam robotę i będę mógł oddać ci wszystko, nawet z pewną nadwyżką. Potrzeba mi tylko trochę czasu. Mogę dać ci teraz 1000 zaliczki i resztę za trzy tygodnie.”

Przypominam, iż Han za ową robotę miał dostać 17000 kredytów, a jak widać w „Imperium kontratakuje”, miał szczerzy zamiar lecieć do Jabby i oddać mu dług, jednakże powstrzymała go nieprzewidziane trudności (atak Imperium na Hoth).

3. Obi-Wan Kenobi brał udział w wojnach klonowych, a nie klanowych. Nazwa ta wzięła się z powodu dużej liczby klonów Jedi, biorących udział w wojnie (np. Jorussa S'Baatha kłona Jorussa S'Baatha).

4. Obi-Wan jest już starszy i słabszy niż w czasie pierwszej potyczki z Vadem i podczas walki z Lordem Sith na Gwieździe Śmierci ginie, a nie „ginie”, jak to napisaliście.

5. Lord Vader umarł jako zdrajca, a nie z honorem. W decydującej chwili zaszedł Imperatora od tyłu i zadał zdradziecki cios swojemu Mistrzowi, którego zapewniał o swojej wierności. Nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdy-

7. Chwali się Wam natomiast nazwanie Yody „Złotym, zielonym gnosem”.

Na koniec, mam prośbę o utrzymanie rubryki „Star Wars” (skoro jest „Manga Room”, jak na razie tematycznie mniej związana z grami). Moglibyście tam wrzucać plotki z planu filmowego, zapowiedzi i opisy gier, nowości na rynku książkowym. Tematów nie powinno braknąć.

Ciemny Jedi, Michał Orsicz

P.S. Chciałbym również wyrazić swoje oburzenie na firmę S. C. Jonson, która w swoich reklamach odwołuje się równocześnie do tradycji Rebelii i Imperium. Każdy odwołujący się do tradycji Gwiezdnych Wojen powinien jednoznacznie opowiedzieć się po jednej stronie. Inaczej będzie równie sprzedawny jak Kyle Khataran.

P.P.S. Dziękuję wszystkim nauczycielom od polskiego za nauki, jak pisać list (i tak się nie przydały), Gallowi, Śliwowski, M. Kuśnierzowi.”

Obrona mistrzów Jedi:

„Spieszmy z wyjaśnieniem.

1. A propos twoich kumpi, Imperatora i Vadera:

– Moc jest w nim bardzo silna. On musi zostać zniszczony – rzekł z naciskiem. Lord Sithów zastanawiał się przez chwilę. Może jest inny sposób uporania się z chłopcem, sposób, który przyniósłby pożytek sprawie Imperium.

– Jeśli dało by się przeciągnąć go na naszą stronę, byłby potężnym sprzymierzeńcem – zasugerował.

Imperator rozważał tę możliwość w milczeniu. Po chwili przemówił znowu.

– Tak... tak – powiedział z namysłem – byłby cennym nabytkiem. Czy można to osiągnąć?

Po raz pierwszy podczas tego spotkania Vader podniósł głowę i spojrzał swemu Panu prosto w oczy.

– Przyłóż się do nas – odpowiedział z mocą – lub umrze, Panie.”

„Imperium kontratakuje”, Wyd. Amber, str. 87, linie 18-32.

Jak widać Imperator ostatecznie po sugestii Vadera kazał przeciągnąć Lukę na ciemną stronę.

2. A oto dokładne dane od księgowego Jabby:

Porzucony ładunek przyprawy	– 12400
Zabity pracownik (Greedo)	– 4100
Naliczone utraty zysków	– 125840
Wezwania łowców	– 320
Wynajęcie Boby Fetta	– 5000
Plaće dodatkowych łowców	– 2000
50% odsetek	– 74730
Łącznie	224190 kredytów

„Star Wars Sourcebook: Second Edition”, Wyd. West End Games, ramka ze strony 128.

Dla porównania, za głowę Skywalkera Imperium proponowało 500000, za Solo 200000, a Chewie 100000 kredytów. I co?

„Star Wars the Roleplaying Game: Second Edition”, Wyd. West End Games, plakat na stronie 142.

3 i 4. To prawda, że Obi-Wan Kenobi brał udział w wojnach klonowych. Na Gwieździe Śmierci Kenobi zginął cielesnie, jego „duch” pozostał żywy, chyba że tylko my mieliśmy zwidy i widzieliśmy jak Obi-Wan przemawiać do chłopca z farmy w następnych częściach Trylogii.

5. A pamiętasz atak na pierwszą Gwieздę Śmierci? Napisaliśmy przecież, że to Anakin Skywalker zginął z honorem, ty Imperialna Swiniu.

6. Kto wpadł na pomysł, że między bitwami pod Yavin i na Hoth upłynęło pięć lat? Racja – błąd. Po analizie informacji z dostępnych źródeł wynikało, że pomiędzy tymi wydarzeniami na pewno upłynęły trzy, ponad trzy lata.

Na koniec przychyłamy się do prośby o regularne powracanie do „Star Wars” na łamach SS. Dajcie odczuć redakcji, że taka rubryka jest potrzebna.

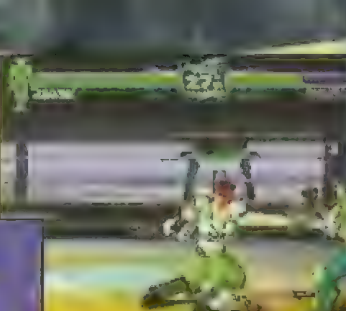
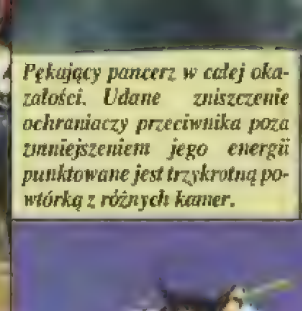
Rafał Frąckiewicz

Leszek M. Kujański

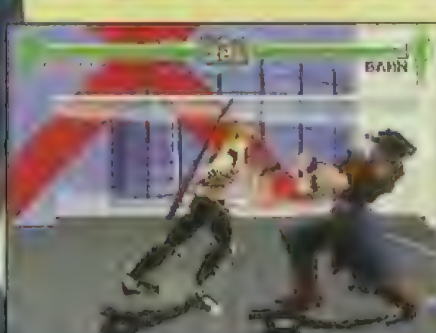
PS. Kto to był Kyle Khataran? Znamy tylko Kyle'a Katarna.”

Czekamy na następne interpelacje!

Redakcja



Pękający pancierz w całej okazałości. Udało się zniszczyć ochroniaczy przeciwnika poza wznieśieniem jego energii punktowane jest trzykrotną powtórką z różnych kamer.



Po znakomitych konwersjach VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP oraz SEGA RALLY najlepszy team pracujący dla koncernu SEGA, ukrywający się pod nazwą AM2, długo nie dawał o sobie znać. Spora część zespołu pracowała nad co-in-op'em VIRTUA FIGHTER 3, który jest nie tylko najbardziej zaawansowanym technicznie automa-



Szczególnie efektownym zakończeniem jest „zawieszenie” przeciwnika na szczycie ogrodzenia. PICKY to potrafi!

tem w historii gier video, lecz także najlepszym mordobiciem wszechświata. Mimo pozornego braku czasu AM2 pod kierownictwem samego Yu Suzuki (autor VF1, VF2 i VF3) zakończyła konwersję FIGHTING VIPERS na konsolę Saturn, ze znakomitym skutkiem.

ności. Zawodnicy to po prostu wzięci z ulicy koleś, np. skateboarder PICKY, gitarzysta RAXEL czy też sportowiec SANMAN. Wszyscy koleś i koleżanki poubierani są

w ochroniacze, które mają za zadanie chronić przed ciosami przeciwników. Może jednak się zdarzyć, że pod naporem ciosów przeciwnika ochroniacz pęknie odsłaniając gołe ciało (które łatwiej spunktować). Ochroniacze zabezpieczają dolną część ciała (nogi, krocze) oraz górną (ręce, tors). Często postać traci np. tylko ochroniacz klatki piersiowej (znakomita nowość).

Drugim bardzo istotnym punktem przemawiającym na korzyść FIGHTING VIPERS są areny, na których odbywają się widowiskowe walki. Ogrodzenie w znaczący sposób wpły-



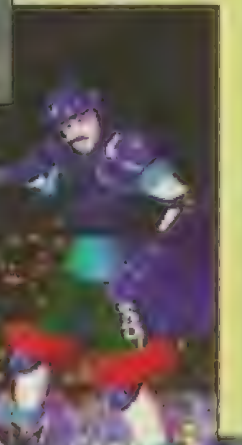
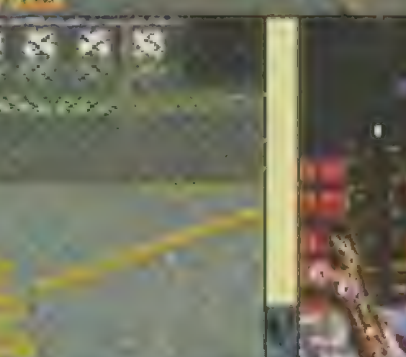
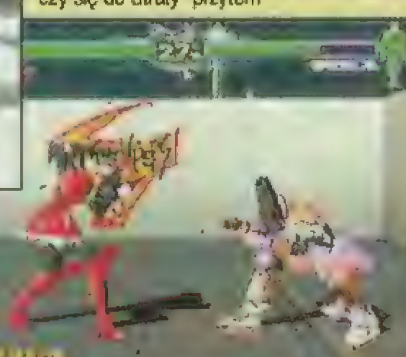
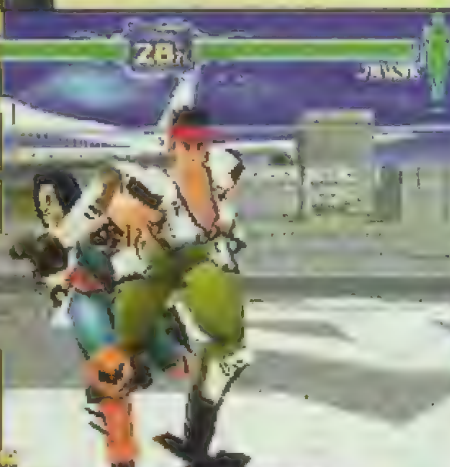
Najlepiej zakończyć walkę wywalając przeciwnika poza ogrodzenie. Efekty dźwiękowe towarzyszące rozwalaniu ścian lub ogrodzenia uważam za bardziej udane.



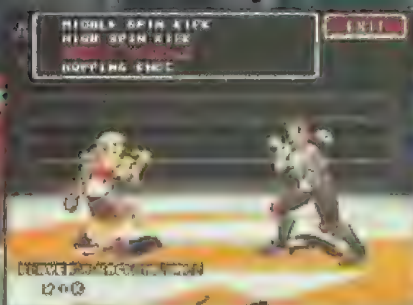
W przeciwieństwie do VF2, FIGHTING VIPERS wprowadza nas w świat walki ulicznej, gdzie praktycznie wszystko jest dozwolone. Żadni kwi przeciwnicy udają się na specjalnie przygotowane, ogrodzone z czterech stron areny, z których nie sposób uciec – walka toczy się do utraty przytom-



wa na przebieg pojedynku, gdyż zawodnicy wykorzystują je w swoich ciosach (np. rzucają przeciwnika na mur). Nie ma gdzie się cofać, walka musi trwać przez cały czas. Wreszcie, gdy ktoś chce efektownie



VIRTUA FIGHTER



zakończyć pojedynek, uderza z siłą, która rzuca przeciwnika na płot rozwalając go na kawałeczki! Podczas walki aż czuje się ból...

Sterowanie odbywa się w stary, wypróbowany sposób. Oprócz kierunków na joysticku gracz ma do dyspozycji przyciski BLOK, RĘKA i NOGA. Podob-

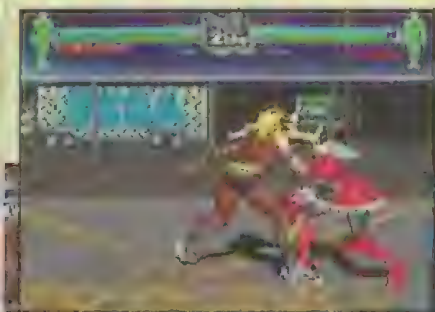
Znakomicie rozwiązano TRAINING MODE, każda postać demonstruje nawet najbardziej skomplikowane ciosy i rzuty, a zadaniem gracza jest je powtórzyć.

jest bardziej skomplikowaną technikę grę (zbroje, klatki), a taki właśnie jest koszt jej pojawienia się w domu. Dźwięk, jak zwykle w przypadku AM2, jest po prostu znakomity – muzyka do-

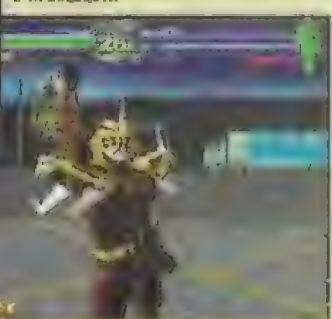
FIGHTING VIPERS



Jeden z najważniejszych ciosów to COUNTER MOVE. Zawalnik blokuje cios przeciwnika i zbierając wszystkie siły uderza supernocno. Tylko tym ciosem można rozwinąć ogrodenie pod koniec walki.



W FIGHTING VIPERS bossem stojącym na szczycie hierarchii jest BM „Tygryś Maska” MAHLER. Jest wielki, potężny i bardzo szybki. Jego combosy przyprowadzają mnie o dreszcze...



nie jak w VF2 pozostałe przyciski można zdefiniować jako kombinacje, np. NOGA+BLOK. W efekcie można grać używając wszystkich ośmiu przycisków.

Grafika została opracowana w mniejszej rozdzielczości niż VF2, przez co może wydawać się nieco gorsza. Wbrew pozorom jednak FIGHTING VIPERS

Ten wielki, pompowany mięs to jedna z ukrytych postaci. Chyba chłopaki z AM2 chcieli zażartować sobie z TEKKEN... w każdym razie koleś jest po prostu ogromny i jak złapie to nie puszcza.

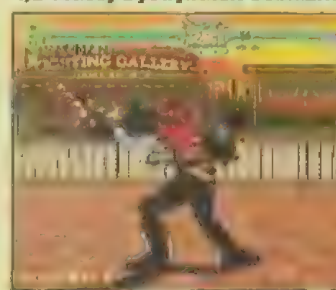
skonałe pasuje do klimatu walki ulicznej, a jęki, krzyki i trzaski po prostu są. Jednak to, co najbardziej kopie tyłek w FIGHTING VIPERS to klimat, szybkość, łatwość i miłośność, a także wykręcone postacie. FV jest grą bardzo



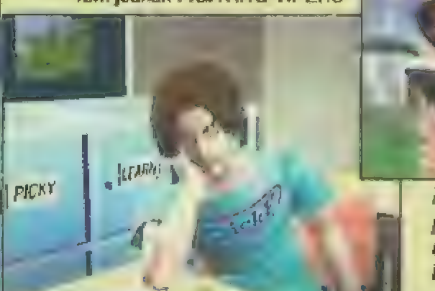
GRACE nieźle prezentuje się nawet bez pancerza, utraconego przed chwilą podczas walki z JANE.

przyjazną dla gracza, który już po kilku godzinach treningu może całkiem nieźle wymiać. Nie znaczy to, że gra jest prosta, wręcz przeciwnie – od twórców VF2 można się przecież spodziewać całej masy ukrytych ciosów, combosów i nowych postaci. FV posiada bardzo istotny czynnik, który trudno zdefiniować... wystarczy powiedzieć, że przez pozorną prostotę sterowania i efekt wizualny, jak daje wykonanie w sumie łatwego specjalu gracz czuje prawdziwą radość. O ile w VF2 trzeba planować i kombinować, w FV liczy się prawdziwe mordobicie. Na maksa.

OCENA: 90% SEGA 1996
1/2 Graczy Dystrybutor: Bobmark



Rzuty są bardzo ważne, a SANMAN z racji swojej potężnej budowy jest ich prawdziwym mistrzem.



Na koniec gry gracz nagradzany jest pokazówką w postaci wszystkich swoich zakończeń i kilku ładnych obrazków postaci, którą właśnie wygrał.





Gdzieś daleko istnieje planeta AMOK, na której właśnie zakończyła się trwająca 47 lat wojna pomiędzy dwiema megakorporacjami. Tajemnicze Biuro, mała organizacja, która solidnie zarobiła na wojnie i wszystkim z nią związanym, w myśl zasady, że interes musi się kręcić, stara się sprowokować kolejną. Wynajmuje najemnika, który poprowadzi roboty-amfibie Stambird przez cały szereg dywersyjnych misji, w wyniku których po raz kolejny rozgorzeje konflikt.

Gdzieś całkiem niedaleko, na planecie Ziemia żyje paru mądrych facetów, którzy założyli firmę SCAVENGER. Poszukując koderów, programistów, grafików i muzyków stawiali na ludzi młodych, ambitnych i mogących pochwalić się jakimś osiągnięciem. Dostrzegli walejące się po Internecie demo, pisane nie dla pieniędzy lecz dla sławy. Zatrudnił ich autorów, kilka najlepszych grup na świecie - TRITON przy INTO THE SHADOWS czy MELON DESIGN przy AMOK.

AMOK

Efekty tej współpracy możecie ocenić sami, grając w demo AMOK (SS CD'40), SCORCHER (CD'42) czy też oglądając zapowiedź INTO THE SHADOWS (CD'00). Nawiasem mówiąc, najśawniejsza w swoim czasie PeCetowa grupa FUTURE CREW właśnie skończyła prace nad swoją grą - DEATH RALLY, która została wydana jako shareware przez firmę APOGEE.

Zainteresowani wiedzą, że premiera INTO THE SHADOWS została przesunięta o kilka miesięcy. SCAVENGER debiutuje z AMOK, futurystyczną strzelaniną, w której gracz kieruje robotem poruszającym się zarówno pod wodą jak i na lądzie. Gra prosta zarówno w treści jak i obsłudze została wykonana nadzwyczaj starannie, solidnie

i z dużym naciskiem na efekty wizualne. Zresztą cała gra przypomina jedno wielkie demo, nie ma mowy o żadnych renderowanych przez systemy (wszystkie cut-sceny generowane są

w czasie rzeczywistym). Misje polegają zwykle na zniszczeniu generatorów, podwodnych bunkrów czy też odbiciu więźniów. Planeta AMOK to bardzo niegościnne, mroczne miejsce pełne wrogich instalacji, dział, żołnierzy z granatnikami, czy też równie szybkich i sprawnych jak Stambird robotów przeciwników.

zeni, przez co gra staje się po pewnym czasie męcząca, przydałoby się więcej nowych fajerków. Mimo to istnieje dwa powody dla

których każdy, kto pragnie mieć szerokie pojęcie o grach na PC powinien obejrzeć AMOK w akcji. Po pierwsze, AMOK jest debiutancką produkcją firmy SCAVENGER, która w naszym odczuciu jest obecnie najbardziej obiecującą młodą firmą na rynku PeCetowym. W kolejce do ukazania się czekają już SCORCHER i INTO THE SHADOWS, a także kilka innych, nie mniej ważnych produktów. SCAVENGER podobają mi się także dlatego, że wszystkie ich gry będą... zręcznościowe! Nie mają w planach przygodówki czy też strategii, tylko czysta adrenalina!

Po drugie, AMOK jest pierwszą pokazówką ogromnego potencjału SCAVENGER. Czy wieściłście kiedyś grę zręcznościową (nie wahajmy się użyć tego słowa: strzelaninę) pracującą w rozdzielczości 800x600 w 32 tysiącach kolorów? Co najciekawsze, pracującą płynnie? Trójwymiarowy engine pokazany po raz pierwszy w AMOK znajduje zastosowanie w kolejnych, coraz lepszych produkcjach firmy. Obejrzyjcie demo SCORCHER znajdujące się na SECRET SERVICE CD'42 i jeśli to co zobaczycie wam się nie spodoba, to zmieniam pracę.



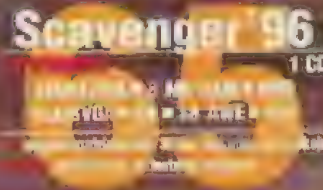
Gra jest trudna i może właśnie dlatego składa się tylko z ośmiu misji, których akcja rozgrywa się

AMOK jest w stanie przykuć do monitora na kilka godzin każdego maniaka dobrych strzelanin, gwarantując solidną porcję wyżywy. Absolutnie nie spodoba się osobom, które zręcznościówek nie lubią i nie uznają. Niezbyt, sam engine to nie wszystko - trzeba go jeszcze odpowiednio ubrać w szaty.

Gulash

w czterech różnych lokacjach. Stambird w akcji okazuje się znakomitą towarzyszką, potrafi biegać, pływać, strzelać z trzech rodzajów broni, uzupełniać jej zapas, a także wziąć na pancerz całkiem pokaźną porcję pocisków nieprzyjaciela.

Niestety, AMOK nie jest pozbawiony też drobnych wpadek. Misje są do siebie bardzo podobne, zarówno pod względem celu jak i te-



DEMO - CD'40

DEMO - CD'40



Po konwersji VIRTUA FIGHTER REMIX (opis w SS'39/40) przyszedł czas na gry VIRTUA SQUAD (nazwa PeCołowego odpowiednika VIRTUA COP) oraz DAYTONA USA (nad którą pałwli się mój brat KaYtoek). Już niedługo PeCołowcy będą mogli zagrać w PANZER DRAGON i SEGA RALLY CHAMPIONSHIP.

W VIRTUA SQUAD przesuwając po ekranie celownikiem i rytmicznie naciskając lewy przycisk myszy eliminujesz półświatka przestępcy Wirtualnego Miasta. Całość została podzielona na trzy misje, któ-

że gra się po prostu świetnie! W mojej teorii, myszka została stworzona z myślą o właśnie takich grach (a nie dla Windows)! Posyłając do piachu hordy szubrawców, poza osobistą satysfakcją odczuwasz prawdziwy relaks...

Nie mam pojęcia, dlaczego producenci nie zdecydowali się na pozostawienie oryginal-

VIRTUA SQUAD

nego tytułu, to jednak jest najmniej ważne. VIRTUA SQUAD to nowa, lepsza wersja VIRTUA COP. Wszystko jest na swoim miejscu – ten sam, zgodny z automatem układ nieprzyjaciół, generowana w czasie rzeczywistym trójwymiarowa grafika, świetna muzyka odgrywana z kompaktu i efekty dźwiękowe podczas gry. Czuje się ten sam niepowtarzalny, japoński klimat. Grafika pracuje w trybie 640x480 w 32 tysiącach kolorów, a w tej rozdzielczości wygląda lepiej niż osławiony automałł. Dla słabszych komputerów dostępne są też tryby 320x200 w 32 tys. kolorów oraz 320x200 i 640x480 w 256 kolorach. Warto jeszcze wspomnieć o zupełnie nietypowej możli-

wości gry przez kabel, modem, sieć lub internet. Dwóch graczy współpracuje ze sobą, na ekranie widać dwa celowniczki. Cool, zupełnie jakby ten drugi siedział tuż obok i dzierzył w rękę myszkę...

Gry koncernu SEGA skonwertowane na komputery PC śmiało można nazwać ekskluzywnymi. Są drogie, przeznaczone dla osób, które dokładnie wiedzą jakiej rozrywki mogą się spodziewać oraz

mają wystarczająco nowoczesny sprzęt, aby poczuć pełną satysfakcję. Zarówno VIRTUA FIGHTER PC jak i DAYTONA USA pracują w sposób zadowalający dopiero na tak potężnych komputerach, jak powiedzmy Pentium 120 z szybką kartą graficzną. Z VIRTUA SQUAD jest podobnie, bo gra wpraw-

dzie uruchomi się na 486, lecz jedynym sensownym rozwiązaniem jest wtedy gra w niskiej rozdzielczości, w 256 kolorach i na zmniejszonym okienku. Znalazłeś Pentium pod choinką, prawda?

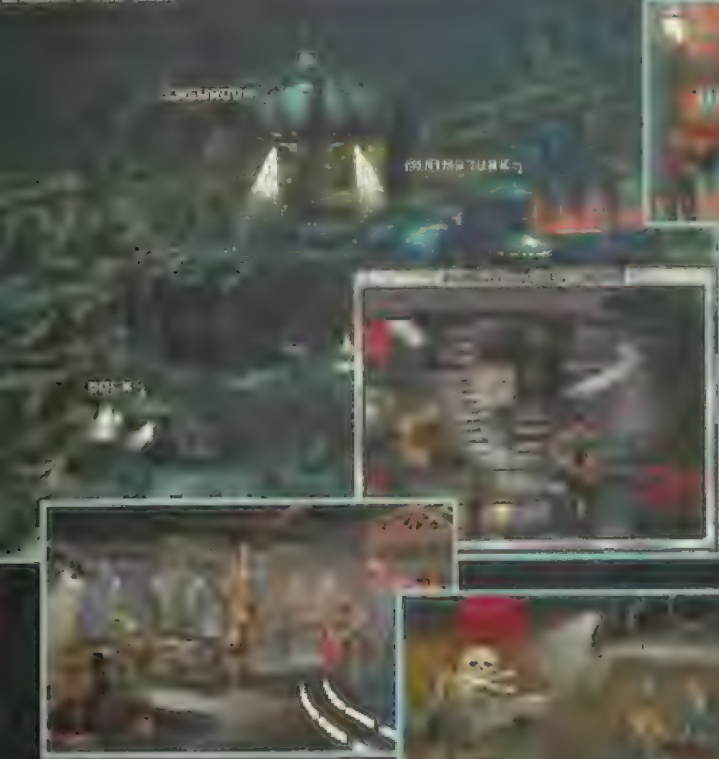
VIRTUA SQUAD prezentuje się doskonale, zatem dlaczego tylko 70%? Ponieważ nawet najlepsza myszka nie zastąpi plastikowego pistoletu. Ponieważ nawet najlepszy monitor 14 lub 15-caliowy nie zastąpi 50-calowego ekranu. I wreszcie, ponieważ VIRTUA SQUAD skończysz w jeden wieczór. Gra jest niestety zbyt krótka. Mimo że później pojawiają się dwie nowe opcje: MIRROR MODE (gdzie wszystko jest odwrócone, jak w lustrze) i RANKING MODE (wyższy poziom trudności). Mimo że gra zapewni dobrą zabawę przez kilka wieczorów, to jednak zapłatę starczy ci najwyżej na dwa tygodnie VIRTUA SQUAD polecam jedynie osobom w pełni świadomym swojego wyboru.

Gulash

Sega PC'96

SYSTEM: MD RAM: 10 MB HDD: 10 MB
KARTY: VGA 256 KOLORÓW 640x480
CENA: 150 000





„Dlaczego nigdy nie opublikuję mojej metody pozwalającej na długie przebywanie pod wodą bez potrzeby zaczerpnięcia powietrza? Z powodu: tej natury człowieka, który chce używać jej do niszczenia statków i zabijania innych ludzi.”
Leonardo da Vinci (1452-1519)

DARK PHUTURE

W roku 2061 wybuchła pierwsza wojna, w której użyto bomby atomowej. Przez następne czterdzieści lat ludzka pycha, chciwość i żądza władzy pogrążyła Ziemię w gigantycznej ślepi konfliktów militarnych. Wszystkie państwa posiadające ładunki nuklearne użyły ich przeciwko swoim

nieprzyjaciółom. Niebieska planeta bez powłoki ozonowej, bez lasów regulujących klimat i wreszcie bez wody zdolnej do picia zamieniła się w spaloną radioaktywnym słońcem pustynię, na której ludzkość czekała jedynie długa i żalosna wegetacja.

Jednak już w 2030 roku megakorporacja poważnie rozważyła możliwość wydobywania na skalę przemysłową minerałów z dna oceanów. Poczyniono w tym celu pewne kroki: rozpoczęły się prace nad podmorskimi instalacjami. I choć inżynierów zaskoczyła wojna, to nie przewalili prac nad nowymi konstrukcjami. Wkrótce stało się jasne, że morskie głębiny staną się jedyną ucieczką ze zniszczonej powierzchni ziemi. Mocarstwa prześcigając się inwestowały w rozbudowę kolejnych stacji i miast, mających stać się schronieniem i ostatnią nadzieją na dalszą egzystencję ludzkości.

Rok 2100 jest początkiem nowej ery. Ludzie, którzy przeżyli nuklearną apokalipsę zeszli w otchłanie oce-

anów, do swoich nowych domów. Powstały trzy organizacje zrzeszające wszystkie państwa, władające światem nazwanym przez uchodźców AQUA. Pierwsza z nich, SHOGUNATE, władająca północnym Pacyfiku została założona przez Rosjan, Japończyków i Chińczyków. Druga, nazwana Liga Klanów, połączyła kraje indyjskie, m.in. Pakistan i Irak, okupując terytorium Morza Arabskiego. Federacja Atlantycka, będąca jednocześnie najpotężniejszą, wchłonęła Stany Zjednoczone i zachodnią część Europy, rozpościerając skrzydła na północnym Atlantyku. Powstała także TORNADO ZONE, strefa opanowana przez piratów, najemników i ludzi, którzy nie chcieli podporządkować się systemowi.

Od roku 2661 światem AQUA praktycznie włada korporacja EnTroX produkująca tlen potrzebny ludziom do oddychania. Jej członkowie są też wynalazcami i jedynymi właścicielami nowej technologii napędowej, pozwalającej statkom transportowym „JUMP-SHIPS” o długości 500 m na poruszanie się pod wodą z prędkością 900 kilometrów na godzinę. Trwająca od wielu lat zimna wojna zaczyna przybierać nieznaną do tej pory pod wodą rozmiarę...

Emerald „DEADEYE” Flint to najemnik, który wstąpił się wystaniem całej armady policyjnych statków SHOGUNATE do mułu. Flint będąc jednym z najlepszych pilotów w AQUA obecnie szuka okazji do zbitcia kapitału nie dbając o to, czy walczy w słusznej sprawie. Podczas ostatniej misji, eskortując konwój dla faceta o pseudonimie El Topo niespodziewanie pojawia się eskadra pirackich statków i mimo ofiarnej postawy najemnika plądruje konwój. Flint zdążył się katapultować, przeklinając w duchu żalosną kupę złomu, którą przyszło mu płynąć. Niedługo pojawia się też ekipa ratownicza. Tak wygląda początek znakomitej gry ARCHIMEDEAN DYNASTY i to chyba oczywiste, że w postaci Flinta wciela się właśnie gracz!

Flint zostaje wezwany na dywanik, gdzie El Topo daje mu do zrozu-

mienia, jak cenny ładunek właśnie stracił. Po namyśle decyduje się dać najemnikowi jeszcze jedną szansę. Flint zaczyna od czyszczenia dna morskiego z resztek wraków zniszczonych pirackich statków...

WODA, WODA, WODA

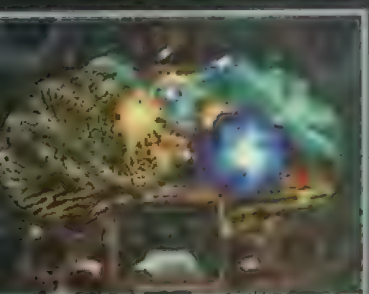
ARCHIMEDEAN DYNASTY to taki WING COMMANDER, a raczej PRIVATEER pod wodą. Gracz jako Emerald Flint ma do wypełnienia szereg misji, które podobnie jak w wielu innych produkcjach zwieńczone sukcesem pchają do przodu wątek fabularny. Gracz sprawuje kontrolę nad akcją na dwóch płaszczyznach - w miastach lub na

ARCH

statkach, gdzie rozmawia z innymi ludźmi, uzbraja pojazd i wybiera misję, a także w kokpicie pojazdu, gdy plynie zarobić szmal. Zapewne największym problemem, z jakim zetknęli się autorzy gry, było opracowanie modelu podwodnego symulatora (a raczej strzelaniny utrzymanej w konwencji symulatora), w którym gracz nie czułby się jak w kosmosie. Trudno w to uwierzyć, ale udało się! Łodzie zachowują się bardzo realistycznie, występuje właściwa wodność



bezwładność. Można zdryfować, zaś maksymalnie rozpędzonym pojazdem nie da się wyhamować na odcinku kilku metrów. To bardzo istotna, ale też jedyna (jeśli nie liczyć grafiki 640x380 w 65 tysiącach kolorów) innowacja jeśli chodzi o symulator. Dalej wchodzimy w stary, dobrze sprawdzony w WING COMMANDER schemat kokpitu, z wszelkiego rodzaju wyświetlaczami, komputerem pokładowym, punktem nawigacyjnym, laserem i kłómką pociskami, a także ogromną liczbą klawiszy (które tak naprawdę czysto okazują się niepotrzebne). Wszystko to zebrane do kupy stanowi bardzo solidny rdzeń gry.



Misje potrafią być schematyczne (autopilot, rozwalić kilka nadpływających łodzi przeciwnika albo eskort-

do powieżenia. Pozornie zupełnie nieistotna przyjaćel-ska konwersacja z napotka-nym w barze mechanikiem może przerodzić się w interesującą wymianę spostrzeżeń na temat systemów uzbroje-nia aktualnie używanych przez piratów. Jest wiele osób, które mają coś do powiedzenia, a gracz powinien uważać, aby ich nie zniechęcić, ale też nie wyjść na mięczaka. Może to spowodować niechęć rozmówcy, a tym samym brak zlecenia i gotówki. Stopniowo zawiązuje się też główny wątek, jak się okazuje bardzo - ciekawy.

kwencje w-wysokiej rozdzielczości, podczas których Flint myśli na głos.

Od strony dźwiękowej gra

DER - więcej interakcji, o wiele przyjemniejszy symulator walki i lepsza grafika SVGA. Muszę też przyznać, że z radością powitałem powiew świeżości jaki wnosi ARCHIMEDEAN DYNASTY - historyjka w WING COMMANDER wydaje się już mocno wyeksploatowana i jeśli ORIGIN zdecyduje

się na piątą część sagi, to lepiej żeby wymyślił coś o wiele ciekawszego. Z drugiej strony jest oczywiście, że AD nie jest w stanie równać się z WC4 pod względem budżetu, a co za tym idzie - prezentacji. Zresztą tak jest ze wszystkimi europejskimi grami, wystarczy rozprzeć się dookoła. Właśnie dlatego, w moim mniemaniu, europejskie gry są bardziej dopieszczane w stosunku do swoich amerykańskich odpowiedników, czego doskonałym przykładem jest właśnie ARCHIMEDEAN DYNASTY.

Gulash

MEDEAN DYNASTY



Generalnie, w grze zastosowano doskonale znaną formułę rozmowa/misja/nowe bronie, która

prezentuje się bardzo przyzwolnie. Pokradawki komputerowi miłym, żeńskim głosem, a odgłosy strzałów, wybuchów i silnika przygotowane z dużym wyczuciem tematu. Podczas gry przygrywa też ambientowa muzyka z kompaktu. Szkoda natomiast, że komunikatory radio

we i wszystkie rozmowy pojawiają się jedynie w formie napisów i nie są czytane. Jednak dzięki temu osoby, które słabiej znają język angielski mogą w spokoju przeanalizować dany tekst. Całość wzbudziła moje najszczerze uznanie, bowiem dawno już nie widziałem podobnej oprawy.



INWESTOWAĆ!

ARCHIMEDEAN DYNASTY jest grą, w której praktycznie każdy może znaleźć coś dla siebie. Nie sądziłem, że po WING COMMANDER 4 spodoba mi się inna gra w tym klimacie. Niespodziewanie, ARCHIMEDEAN DYNASTY okazuje się świetna w momentach, w których zawodził WING COMMANDER.



tować przyjaciele do bazy), ale często też bardziej interesujące (przebieżać ścieżką przez piratów człowieka do innego miasta, bądź wykonać misję dywersyjną atakując zniechęca statek transportowy). Za dobrze wypełnione misje zarabia się pieniądze w myśl zasady trudniej-więcej. Forsa okazuje się niezbędną, trzeba przecież kupić nową broń i amunicję, a w przyszłości lepszą łódź. O broni i innych gadżetach można napisać osobny rozdział, zresztą właśnie zrobiono to w bardzo dobrej instrukcji, doskonale wprowadzającej w szalenie interesujący świat AQUA.

ARCHIMEDEAN DYNASTY jest grą wielowątkową. Gracz decyduje czy przystąpi do piratów, do marynarki federalnej czy też pozostanie niezależny. Nie trzeba podejmować się każdej roboty, można podróżować po AQUA wybierając spośród zamówień. Dostępnych jest ponad 50 lokacji, w których można spotkać setki różnych osób, prawie zawsze mających coś

GRAFIKA I DŹWIEK

Na początek mała niespodzianka. Gra pracuje w rozdzielczości 640x480 w 65 tysiącach kolorów i tylko w tym trybie. Posiadacze wolniejszych komputerów mogą włączyć przeplot bądź też powiększać część detaili, ale już na Pentium 100 z maksymalnymi detailami gra zasława jak szalona! Sama podwodna grafika zaś jest po prostu świetna! W WING COMMANDER 4 tylko kilka misji działo się na powierzchni planety (zresztą wykonanej bardzo topornie), w AD na dnie zawsze znajduje się dno morskie. Dno z górkami, rowami, kanionami, głębinami i instalacjami nieprzyjaciela, które można i trzeba zniszczyć. Łodzie poruszają się majestatycznie, niemal czuje się oblepiające wszystko dookoła odmioty oceanu. Dużo miejsca na płycie zajmują też bardzo ładne animowane se-

Blue Byte '96

48MB RAM 30 MB HDD
VOL 1 6 11 AWE 11
Autoryzowany dystrybutor
145 zł



DEMO CD'39

DEMO - CD'39



ku amerykańskim gra sprzedawana jest pod tytułem MICROSOFT SOCCER (soccer to po amerykańsku piłka nożna, football to futbol amerykański).

MICROSOFT FOOTBALL jest grą napisaną przez Amerykanów i dla Amerykanów, którzy w większości nie mają pojęcia o piłce nożnej. Dlatego wiele informacji pojawiających się w czasie gry i rozwiązań technicznych zadziwi niejednego Europejczyka. Najbardziej szokują szczegółowo wyjaśnione zasady gry w piłkę nożną, przepisy i plsemne komentarze pojawiające się podczas meczu. Ale nie ma się co dziwić, to gra z drugiej półkuli.

Gra oferuje dwa tryby prowadzenia rozgrywek. Pierwszym jest możliwość rozegrania jednego meczu, a drugim – turniej w systemie pucharowym lub grupowym. Po wybraniu interesujących Cię zawodów przechodzisz do głównego menu, gdzie po kliknięciu na odpowiednią



nia Motion Capture, poruszają się po boisku żałośnie, bowiem bez względu na to, czy stoją czy biegają, zawsze machają nogami w ten sam obrzydliwy sposób. Nawet obracając się wokół własnej osi uderzają tak samo piętami

modem i w sieci. Ponadto (może to wada?) program działa tylko w środowisku Windows'95. Jakkolwiek gra uruchamia się na PC 486, to jednak aby szybko działała, potrzebne jest Pentium i 16 MB RAM, a nie 12, jak podaje wydawca. Dobrze, że gracz ma możliwość ustawienia rozdzielczości 640x480 lub 800x600, dzięki tym trybom szata gra-

MICROSOFT SOCCER

Wiedzie dlaczego obok mojego monitora wisi plakat drużyny Manchester United? Bo uwielbiam tę ekipę, kocham ją! Cantona, Solskjer, Beckham i spółka doprowadzają mnie do szatu, szczególnie gdy o ich umiejętnościach mogę się przekonać własnoręcznie, zagrywając się do nieprzytomności w parę fajnych piłek, które ostatnio lawinowo pojawiają się na rynku. Do tego grona dorzuciła ostatnio coś wspaniałego znana firma MICROSOFT, która poważnie myśli o gatęzi gier sportowych. O ile ich debiut – NBA FULL COURT PRESS (opis w SS'41) wypadł dobrze, o tyle MICROSOFT FOOTBALL, niestety, nie spełnia pokładanych oczekiwań. Buuuu... a mogło być tak pięknie! Wypada jeszcze wspomnieć, że na ryn-

ikonę możesz dokonać wyboru ustawienia drużyny i szcążkowo nawet strategii. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego nie pomyślano o konkretnym zdefiniowaniu taktyki, którą obierze drużyna. Sama zmiana pozycji graczy nie usatysfakcjonuje nikogo.

Rozgrywka ukazana jest jedynie w widoku izometrycznym, co przy obecnych standardach wielokamerowego środowiska 3D jest technologicznym krokiem w tył. Jediną możliwością ingerencji w widok jest przełączanie dwóch statycznych zbliżeń. Miodność MICROSOFT FOOTBALL pozostawia wiele do życzenia. Wszyscy zawodnicy, pomimo zastosowa-

we własne poślacki. Sterowanie piłkarzami byłoby OK, gdyby nie ich żałośnie animacja, której nie są w stanie uratować 4 przyciski do operowania strzałami, wślizgami, główkami i przyspieszeniem. Całość przypomina bardziej nieudolną imitację biegających po murawie pacynek niż prawdziwych piłkarzy. Gdy cofnąłem się w czasie i zainstalowałem starą FIFA SOCCER (1994 rok), zauważyłem uderzające podobieństwo tych tytułów pod względem niezłej oprawy i nijakiej treści. Piłka rzadko jest posłuszna piłkarzowi, po odbiciu wydaje odgłos walnięcia kijem w dziurawy garnek, zaś po murawie toczy się jak po lodowisku. Rozegranie serii meczów było dla mnie wielką katorgą.

Z zalet, jakie w tej grze wypatrzyłem, na pierwszy plan wysuwa się nieograniczona edycja zawodników, ich umiejętności i w dalszej kolejności całych drużyn. Bzdurne i wyjęte z kosmosu nazwiska piłkarzy możesz zastąpić prawdziwymi lub kumpi z podwórka. Kolejną zaletą MICROSOFT FOOTBALL jest możliwość grania przez

ficzną prezentuje się całkiem przyzwoicie. Niestety, dźwięk to pomyłka i totalne nieporozumienie, o czym świadczy brak żywego komentatora, kiepskie reakcje publiczności oraz nienaturalne odgłosy w trakcie meczu.

Miłośnikowi piłki nożnej zakup MICROSOFT FOOTBALL zdecydowanie odradzam, gdyż na rynku jest kilka lepszych gier z tego rodzaju. Lalkom również nie polecam tej gry, bo tylko zraża się do komputerowych piłek nożnych, które – z małymi wyjątkami – są przecież cudowne. Skucha, panowie!

Wicił

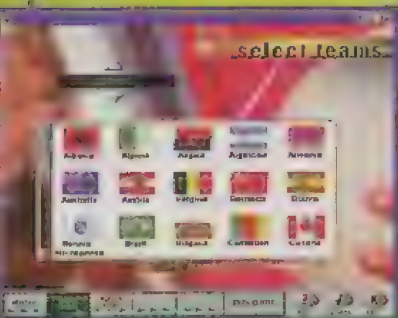
Microsoft '96

PC WIN'95 1 CD
486DX2/66 3 MB RAM 20 MB HDD
SVGA SB 16 SB AWE GUS MIDI

Autoryzowany dystrybutor

Microsoft

100 zł



DEMO - CD'41



MICROSOFT GOLF 3.0 oparty został na starym, dobrym szkieletu

po osiemnaście dziur każdy, wydawcy pomyśleli także o tych, którym mogą się one znudzić – można

MICROSOFT GOLF

LINKS 386 PRO. Producenci z owczami Billa Gatesa odkupili prawa autorskie od ACCESS SOFTWARE, popracowali nad starszym i stworzyli własnego golfa. Niestety, wszystko niby dobrze, ale efekt końcowy nie okazał się żadną rewelacją.

dokupić dodatkowe płytki. Niestety, na każdej kolejnej płytce jest tylko jeden tor, za to perfekcyjnie odwzorowany.

Porównując zdjęcia satelitarne torów z mapami wyświetlanymi przez komputer, nie zauważa się zbyt wielu różnic. Poza tym każdy tor ma charakterystyczne tylko dla siebie efekty

w sprzeczowaniu siły uderzenia, techniki, zmierzeniu odległości. Bardzo przydatne okazuje się okienko wyświetlające sam dołek, szczególnie w fazie „zbliżania się” do jego okolicy. Przed kolejnym uderzeniem dobrze jest zmienić ustawienie zawodnika, kij, kąt zamachu i kilka innych czynników.

Większość aplikacji Windows zapożyczonych jest w bardzo szczegółowo HELPY, a ponieważ ta gra zalicza się do tej rodziny, posiada świetnie napisaną instrukcję, słowniczek, a nawet pomoc dostępną w czasie gry lub po wykonaniu błędu. Program oferuje też instruktażowe filmiki uzupełnione głosem lektora. Warto posłuchać o każdym dołku i drzewie, o które może zawadzić piłka.

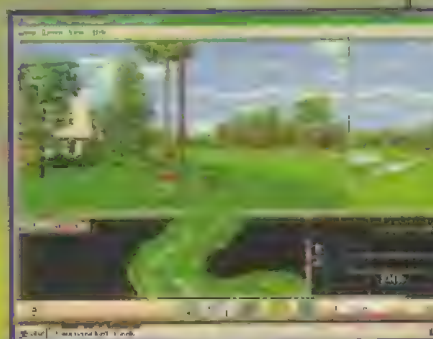
W kategorii golfów oceniam tę grę jako dobrą. Może nie jest ona szczytem techniki i marzeń, ale... w końcu nikt nie jest doskonały. Po kilku dłuższych partiach doszedłem do wniosku, że najlepszym relaksem dla zmęczonego pracą człowieka jest właśnie golf, a nie gry logiczne, które wymagają myślenia. W celu poznania tajników tej gry odsyłam do SS'4 i 27, gdzie opisałem dość dokładnie zasady i terminy obowiązujące na zielonych polach. Aha, jeśli dbasz o własne zdrowie, graj tylko na Pentium!

Witek

Jak na MICROSOFT przystało, gra działa tylko w środowisku Windows'95. Dzięki temu idealnie nadaje się do biura, gdzie pod okiem czujnego szefa można bez problemu przeprowadzać rozgrywkę z komputerem lub z kolegami przez modem czy sieć, a w razie niebezpieczeństwa wystarczy przełączyć na Worda i udawać, że się zawzięcie pracuje. Nowoczesna karta graficzna i monitor pozwalają odpalić grę w kilku rozdzielczościach, aż do 1280x1024 punktów. W najwyższych rozdzielczościach grafika wygląda bardzo dobrze, bo wiem w większości składa się z digitalizowanych obiektów. Na płycie z programem znajdują się dwa tor

dźwiękowe. Nad jednym często przelatują samoloty, inny z kolei znajduje się blisko drogi i słychać warkot przejeżdżających ciężarówek. Najciekawsze są jednak odgłosy wydawane przez małą naturę. Świergotanie ptaszków i stukanie dzieciota relaksują na maksal

Komputer udostępnia możliwość edycji własnego golfisty lub golfistki, jak kto woli. Możesz określić nie tylko pleć, ale także kolor skóry, włosów, ubioru, a nawet rodzaj majtek! To ostatnie podoba mi się najbardziej. Po wyedytowaniu zawodnika masz do wyboru rodzaj rozgrywki i tor. Na torze ustalasz jeszcze odpowiedni widok i włączasz kilka okienek pomocniczych. Dzięki systemowi Windows'95 MICROSOFT GOLF ma kilka takich okienek, które bez problemu daje się włączać, wyłączać i rozciągać. Najważniejsze jest okienko z postacią golfisty. Wyświetla się w nim cały przebieg rozgrywki i wszystkie animacje związane z ruchem człowieka i piłeczki. Drugie ważne okienko ukazuje samą piłkę i pozwala na zdefiniowanie sposobu uderzenia. Zapewniam, że opanowanie tej sztuki to banal. Kolejne okienka pomagają

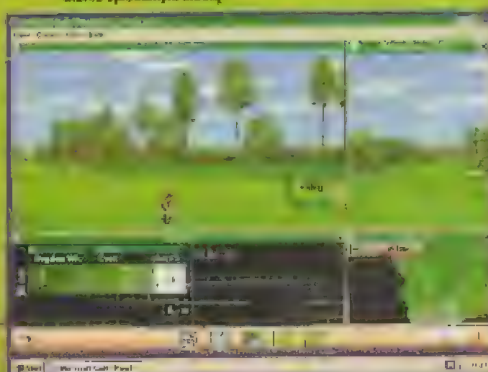


Microsoft'96

PC WIN'95 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 20 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI

Autorizowany dystrybutor
Microsoft 100 zł

Konkret: bardzo fajny golfik, idealny w dużym biurze oplecionym siecią



Pod koniec 1995 roku ukazała się gra, która stała się prawdziwym przebojem w dziedzinie komputerowej symulacji piłki nożnej. Mowa oczywiście o FIFA'96 (opis w SS-32). Jej twórcy z EA SPORTS przełamali wcześniej ustanowione standardy, całkowicie dyskwalifikując konkurencję. Piłki nożne były wciągające, owszem, ale ich opracowanie pozostawiało wiele do życzenia. Piłkarze biegający po boisku byli mali, składali się z kilku pikseli, zasłaniali piłkę i ślizgali się po murawie. Nie było w tym raczej elementów widowiskowych. FIFA'96 zaskoczyła wszystkich wirtualnym środowiskiem gry. Oto po raz pierwszy mogliśmy rozegrać mecz w trójwymiarowym środowisku, ujrzeć zawodników z prawdziwego zdarzenia. Animacja była doskonała, obraz z kilku kamer robił wrażenie. Nie

O FIFA'97 pisaliśmy dosyć szeroko w poprzednim numerze w Rzeczniku. Jednak po rozegraniu kilkudziesięciu meczów dają się odczuć znacznie większe zmiany, niż tylko

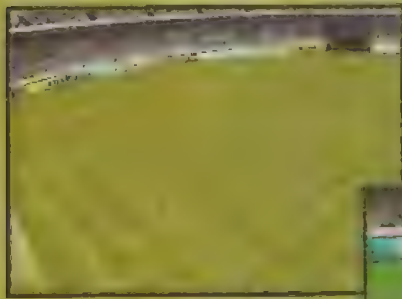


poproszenie grafiki i nadanie zawodnikom trzeciego wymiaru.

W porównaniu do FIFA'96 jest kilka istotnych zmian w trybach gry. Po pierwsze, do meczów rozgrywanych na stadionie dodano możliwość gry w hali przy zachowaniu wszystkich zasad obowiązujących na zielonej trawie. Późnica polega jedynie na ograniczeniu liczności drużyn do 6 zawodników,

amerykańskimi zawodami o mistrzostwa krajów.

Jak pamiętacie, mecze rozgrywało się w trybie action i simulation. Tryb action był tym samym, co simulation, ale można było wprowadzić dowolne zmiany. W FIFA'97 jest podobnie, ale doszedł trzeci tryb arcade, który jest odpowiednikiem simulation w przyspieszonej wersji.



więc dziwnego, że dziś, na początku 1997 roku oglądamy kontynuację tego absolutnego przeboju.

ODDAJE TOBIE, CO KRYJE W SOBIE

W FIFA'97 możesz grać nie tylko z komputerem, ale razem z 21 kumpami (wszyscy zawodnicy występujący w meczu)! Na jednym sprzęcie może kopać piłkę aż czterech graczy w jednej drużynie lub przeciwko sobie. W sieci możliwe są pojedynki nawet na 22 komputery. Dołychczas przetestowałem wariant z czterema blaszakami szepionymi siecią. Efekt dorównywał zabawie w QUAKE – nigdy nie przypuszczałem, że piłki nożne mogą być tak miłodnie w sieci. Dostarczają zupełnie nowych wrażeń i gra wybitnie zyskuje na jakości. Korzystając z modemu możesz pograć bez wychodzenia z domu przy czterdziestopięcioprocentowym mrozie z kumplem mieszkającym osiemnaście kilometrów od ciebie.



zmniejszeniu boiska i zamianie trawiatwego podłoża na twardy parkiet. Rozgrywki uległy kosmetycznym zmianom. Zachowano opcję meczu towarzyskiego, ligę, puchar oraz mistrzostwa, a że minął już rok, zaktualizowano uległa większość jedenastek klubowych i narodowych. Stare, bezwartościowe rozgrywki ligowe w Malesji zastąpione zostały mocnymi europejskimi i południowo-

Dla przypomnienia powiem, że tryb simulation jest wiernym odwzorowaniem rozgrywanego współcześnie meczu z uwzględnieniem wszystkich przepisów obowiązujących we współczesnej piłce nożnej. Przed rozpoczęciem meczu możesz wyedytować taktykę gry, dokonać wyboru formacji i ewentualnych zmian w ustawieniu. Ten element rozbudowano o możliwość dokonywania transferów zawodników z innych drużyn i edycji własnej drużyny. Poza tym, przesuwając na boisku konkretnych zawodników kilka metrów od ustalonego miejsca poruszania się, stwarzasz zupełnie nową taktykę, którą jesteś w stanie zaskoczyć nawet najstarszego weterana komputerowej piłki nożnej. Założmy, że twój przeciwnik przyzwyczajony jest do sytuacji, w której obrońcy grają w jednej linii. Jeśli nieznacznie wysuniesz skrzydłowych obrońców do przodu, a środkowych cofniesz w okolice pola karnego, to ostro namieszasz w głowie przeciwnikowi przyzwyczajonemu do obrony grającej w jednej linii. Ustawianie taktyk i formacji ma odniesienie tylko do

meczów rozgrywanych na odkrytym stadionie. Ze zrozumiałych względów na hali nie jest to brane pod uwagę, ponieważ przerwanie akcji następuje po zdobyciu gola lub po faulu.

DŹWIĘK I GRAFIKA W ODCZUCIU WICIKA

Zdziwicie się, że za ocenę grafiki i dźwięku zabieram się w środku recenzji, ale bez tego nie mógłbym rzetelnie podniecać się grą. Grafika i dźwięk w FIFA'97 są doskonale, perfekcyjnie wykorzystują możliwości maszyny i człowieka w końcu 1996 roku! Człowiek tak wspierający



nigdy jeszcze nie widziałem!!! Najokazalej prezentuje się animacja piłkarzy, urzekająca nawet największe gwiazdy i znawców futbolu. Trudno się dziwić zachwytom, skoro w specjalnie przygotowanym angielskim studiu technicy od Motion Capture współpracowali z gwiazdą Newcastle United, Davidem Ginolą. Efektem było przeniesienie kilkudziesięciu charakterystycznych ruchów i zagrań piłkarza na komputer. Grupa grafików 3D obudowała szkielet piłkarza i pokryła go teksturami. Dzięki temu po boisku biegają ślicznie animowani trójwymiarowi piłkarze, których ruchy przetwarzane są przez komputer w czasie rzeczywistym (jak np. w symulatorze lotu)!





FA'96! Obszerność komentarzy, ich różnorodność i zaskakująca celność przyspieszają bicie serca. Najlepiej wywołują się oczywiście Andy Gray i John Motson, którzy przy sytuacjach podbramkowych krzyczą jak opętano chlory spod budki z piwem!

NA BOISCHU, PANIE ZDZICHU

Kiedy piłkarze wybiegają na boisko, w twoim pokoju rozlega się ryk stułysięcznego tłumu kibiców; oczywiście pod warunkiem, że podłączyłeś kartę dźwiękową do dobrego stereo. Publika szaleje, a zawodnicy niespokojnie wyczekują gwizdka sędziego. Gdy sędzia daje wreszcie sygnał, zapominasz gdzie jesteś

FIFA'97

Przy ośmiu dostępnych widokach, przełączanych bezpośrednio z klawiatury, zagrania piłkarzy i ich spo-

i jak się nazywasz. Zamontuj 4 głośniki i zapuść dźwięk w surroundzie!

Już po pierwszym podaniu widać, że w porównaniu do FIFA'96 perspektywa jest o wiele lepsza, obszerniejsza. Na boisku więcej widać, a piłkarze są więksi, wyżsi, lepiej zbudowani – po prostu przypominają ludzi. Animacja jest niezwykle płynna, zawodnicy poruszają się niczym prawdziwi! Odkrywanie kilkudziesięciu zagrań i ruchów dostępnych w grze dostarczy ci rozrywki na wiele długich godzin. W końcu, jeśli do sterowania piłkarzem służy 6 przycisków klawiatury i 4 kierunkowe, to nie można się temu dziwić. W instrukcji kombinacje zagrań w ataku i w obronie zajmują aż 5 stron. Sam odkryłem pięć dodatkowych, a komputerowi przeciwnicy wykonują kolejne pięć nieznanymi. Obecnie precujemy nad nimi.

Dzięki tej grze udało mi się wykonać większość zagrań, o których śniłem po nocach. Podanie w uliczkę na wychodzącego napastnika, dynamiczny szczupak po ostrym dośrodkowaniu, strzały z woleja – to wizytówki FIFA'97. Z marzeń ziszcza się także taktyczna strona gry, do której większość wydawców nie przywiązywała zbyt wielkiej wagi. Taktyka defensywna stała się w 100% defensywna, a przy ofensywnie piłkarze atakowali przez 90 minut.

W FIFA'96 denerwowały mnie niezrozumiałe reakcje sędziego lub

też ich brak. W FIFA'97 jest inaczej – za faul bez piłki od razu dostajesz czerwony kartonik, za kosę od tyłu sędzia karze żółtymi kartkami, zaś za brutalne pchnięcie grasz jednym zawodnikiem mniej. Liniowi mylą się

rzyć, po prostu zakochały się w tej grze. Polecam ją wszystkim, boz względu na wiek i preferencje. Naprawdę, nawet nie trzeba kochać piłki nożnej, żeby w nią grać.

Wici



czasami przy sygnalizacji spalonych, jednak wychwytyują to skrupulatni komentatorzy.

Bardzo nie lubię, gdy po paru miesiącach gry komputer nie ma już ze mną szans, a kumpio nie reprezentują wysokiego poziomu. Grać się odcieciewa. FIFA'97 ma trój-

stopniową skalę trudności, więc mi to nie grozi. Na najłatwiejszym poziomie za każdym razem odprawiam z kwitkiem sterowane przez kompu-

KONKURS!!!

IPS Computer Group – dystrybutor gry FIFA'97 oraz redakcja zapraszają do wzięcia udziału w konkursie. Do wygrania pięć egzemplarzy gry FIFA'97 oraz pięć



koszulek z logo FIFA'97. Aby stać się posiadaczem jednej z nagród, wystarczy odpowiedzieć na trzy prościutkie pytania i przesłać odpowiedź pod adresem redakcji.



tor, silniejsze ode mnie drużyny. Po uaktywnieniu najwyższego poziomu trudności nie udało mi się wyprzewodzić nawet jednej skutecznej akcji i oczywiście przegrałem.

Doskonale prezentują się mecze na hali. Według mnie, znacznie lepiej niż w konkurencyjnych ON SIDE SOCCER i STRIKER'96. Tu takie mecze są o wiele bardziej dynamiczne, a hala ma zupełnie inną akustykę niż stadion. Dzięki temu łatwiej wczuć się w grę i wyobrazić sobie, że biega się pomiędzy komputerowymi zawodnikami!

FIFA'97 jest doskonała, ma najwyższą miódność i jest przeznaczona dla każdego, kto lubi komputerowe symulacje piłki nożnej. Dla mnie i tysięcy innych FIFA'97 jest biblią, nową religią, kultem. Kilkaście osób, które zdążyły się ze mną zmio-

1. Wymień imię i nazwisko jednego z trzech komentatorów występujących w grze.

2. Kto posłużył jako model animacji zawodników?

3. Jakiej ligi piłkarskiej nie znajdziesz w FIFA'97?

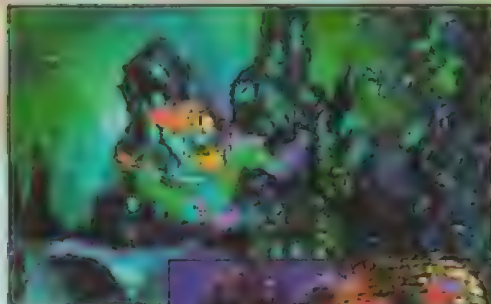
Odpowiedzi należy przysyłać do 12 lutego z dopiskiem „Konkurs FIFA'97”.

EA Sports'96

PC DOS/Win'95 CD
P75 = 8 MB RAM = 50 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 146 zł
Komentarz: najlepsza symulacja piłki nożnej, biblia futbolu, nieprzećlepną gralnia

sób poruszania się wprawily mnie w osłupienie, szczególnie gracja i realizm ruchów. Opatentowany przez EA SPORTS system Virtual Stadium pozwala oglądać boisko z wielu punktów, co poleguje dynamikę rozgrywanych meczów. Wlurujące kamery podążające za piłką jak cień są idealną kopią technik wykorzystywanych w transmisji meczów w telewizji.

W trakcie meczu towarzyszą nam komentarze trzech fachowców, a nie jednego, jak to miało miejsce w FI-



pod przewodnictwem złego czarownika skradła jego koronę. Jak wiadomo, król bez korony to jak frytki bez keczupu, więc nasz Leon zabrał plecak, szczypek oraz walkmana i wybrał się na poszukiwanie zguby. Niestety, banda zbirów rozerwała jego koronę na osiem części, co znacznie utrudnia mu zadanie...

ziom skomplikowania zadań nie jest wysoki, ale z pewnością urozmaica zabawę. Oprócz typowych dla platformówek działań, takich jak bieganie i skakanie, Leon potrafi pływać, jeździć na nartach wodnych, dosiadać wielbłąda, a nawet latać balonem. Wszystkie te czynności oraz jeszcze wiele innych trzeba będzie wykonać, aby ukończyć całe dwanaście przygotowanych przez producenta etapów. Akcja gry będzie mieć

pewną innowację (a nie kopiowaniem zachodnich pomysłów). Gra powstała przeszło dwa lata, początkowo jako dzieło grupki zapaleńców. W międzyczasie zespół autorski rozrósł się do ponad 30 osób, które wspólnymi siłami zapracowały na sukces.

LEW LEON

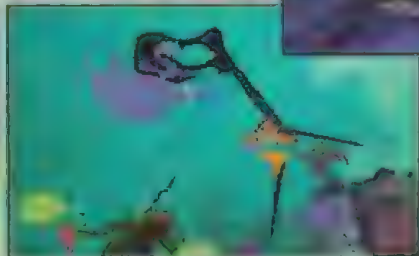


Dzień, w którym ukazała się gra A.D. 2044 (opis w SS'40), rozpoczął nową epokę dla polskich firm software'owych. ANNO DOMINI udowodniło, że polski produkt wcale nie musi być gorszy od zachodniego, a nawet może go przewyższyć! Od tego czasu zespół SECRET SERVICE przestał patrzeć na polskie gry przez palce, gdyż skoro w Polsce można zrobić gry na światowym poziomie, trzeba oceniać je na równych z zachodnimi produkcjami prawach. LEW LEON doskonale potwierdza te słowa.

Bohaterem gry jest król zwierząt, młody lew imieniem Leon. Pomysł na grę powstał ponad półtora roku temu, czyli w okresie nasilonej „dwiej gorączek” – zbieżność faktów i postaci wydaje się być tu nieprzypadkowa. Leon spokojnie rządził swoim królestwem do czasu, aż grupa spiskowców



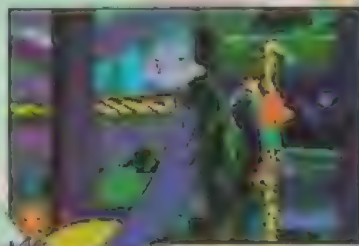
Po uruchomieniu gry oglądamy przyjemne intro z ręcznie rysowaną grafiką i miłym głosem lektora. Czy trzeba dodawać, że wszystkie, zarówno czytane, jak i napisane teksty występują w ojczyjstym języku? Po dawce dobrego, animowanego humoru można przystąpić do gry. LWA LEONA odróżnia od zwyczajnych platformówek przede wszystkim możliwość zbierania przedmiotów i dalszego ich wykorzystywania. Na przykład, aby przejść przez wodospad, musimy znaleźć kij, za pomocą którego zrzucimy głaz, który zala muje wodę. P o -



miejsce w dżungli, pod wodą, w zamku, jaskiniach, w mroźnych górach i gorącym Egipcie. Kończąc kolejne poziomy, gracz jest nagradzany fajnymi animacjami. Na nudę nie można więc narzekać.

Gra zaskakuje dobrą, starannie dopieszczoną oprawą audio-wizualną. Grafika, będąca w dużej mierze dziełem studentów Akademii Sztuk Pięknych, stanowi spójną koncepcję, w której czuje się dużą dawkę wizjonerstwa. Ktoś po prostu miał pomysł. Momentami zakręcona kolorystyka (ach, te pastele) jest w stanie pochłonąć bez reszty każdą osobę nie pozbawioną wyobraźni. Wykorzystano technikę parallax scrolling, czyli tło zorganizowane w kilku niezależnie poruszających się płaszczyznach (w tym przypadku trzech). Wszystko to w połączeniu ze znakomitą muzyką stanowi solidną, lekko zwariowaną oprawę, która klimatycznie oscyluje w strefie sennych marzeń i wykreślonych dobranecek. To kolejny polski produkt, który może poszczycić się

się system zapisu stanu gry, gdyż można z niego korzystać jedynie po przejściu



każdego z czterech etapów.

LEW LEON z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom platformówek, a szczególnie wytrwałym graczom. Gra jest naładowana dużą dawką humoru i może pochłonąć na dłuższy czas. To kolejne duże wydarzenie na polskim rynku wydawniczym. Duże brawa dla firmy LERYX LONGSOFT za debiut na wysokim poziomie.

Joseph & Gulash



Leryx Longsoft'96

PC DOS 1 CD

486DX33 = 8 MB RAM VGA = SB = GUS

Autoryzowany dystrybutor

O.P. (PC CD)

99 zł

Źródło: dobra, solidna gra; Inwencja
Przedmiot: momentami za trudny

DEMO - CD'40

DEMO - CD'40

F1 MANAGER '96, oficjalnie zaaprobowany przez Stowarzyszenie Konstruktorów Formuły 1 (Formula 1 Constructors Association), jest produktem niemieckiej firmy SOFTWARE 2000. Jego dystrybucja na rynku europejskim przypadła jednemu z wydawców cieżącego sprzętu komputerowego - francuskiej firmie znanej chociażby z wydania cieżącego programu KLIK & PLAY. Wszystko wskazuje na to, że F1 MANAGER odniesie sukces na arenie europejskiej - pierwsze dwa miesiące sprzedaży w samych tylko Niemczech przyniosły 60.000 sprzedanych egzemplarzy i nagrodę Platinum Award pisma PC Power.

Już na pierwszy rzut oka odnajdujemy w grze typową dla SOFTWARE 2000 grafikę. Ta sama, nieco przygruba kreska pojawiła się już w OCEAN TRADER (SS'35)

Nowością jest możliwość oglądania toru podczas treningów i wyścigów. Przekaz telewizyjny nadawany jest z kilkunastu kamer rozmieszczonych na poboczach, na helikopterze oraz zainstalowanych w dwóch samochodach. Jakość grafiki może nie dorównuje GRAND PRIX 2, ale jak na (tradycyjnie ubogą

Sporo pracy włożono w stworzenie maksymalnie realistycznych mechanizmów rządzących światem finansów (pozyskiwanie sponsorów) oraz zachowaniem wozów i kierowców na wyścigowym torze. Komplikacja gry wyrasta jednak znacznie powyżej tego, czego można oczekiwać od managera. Z jednej strony, daje to graczom maksymalną swobodę rozgrywki, możliwość wypróbowania własnych oryginalnych pomysłów, z drugiej – wywołuje pewne znużenie w obsłudze wielu elementów gry.

FI MANAGER z pewnością jest trudniejszy w obsłudze niż **GP MANAGER**. Chociaż autorzy dołożyli spory interaktywny **HELP**, to jednak np. samo zaprojektowanie, wyprodukowanie części, a następnie złożenie

F1 MANAGER

Podczas rozgrywki twoja działalność będzie niezwykle urozmaicona. Będiesz negocjował z ban-

nie tego złomu do kupy zabiera kilka godzin. A przecież trzeba jeszcze maszyny przetworzyć w tunelu aerodynamicznym, wyznaczyć tor na jazdy próbne, zapakować wozy i części zamienne na ciężarówkę, na torze zaś ustalić ilość tanko-

F1 MANAGER oferuje niezwykle płynną regulację stopnia trudności, punktowania i celów rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry można wybrać jedną z wielu stajni Formuły 1 – od jej zasobów i pozycji rynkowej zależy bardzo wiele. Można jednak stworzyć własny team, dobierając jego parametry według własnego uznania. Duży nacisk położono na realizm gry. Nazwiska, potencjał badawczy, stan posiadania każdej „stajni”

Lat. nomen et cognomen symbo-
lizeret, etiam dicitur debeat

Konieczność grzebania się w różnych szczegółach z pewnością odstraszy mniej zainteresowanych graczy. Dla zagorzałych fanów Formuły 1 będzie jednak dodatkowym magnesem. Bogactwo opcji umożliwiło precyzyjne sterowanie zarówno

konstrukcją i ulepszaniem wysięgowego bolidu, polityką finansową, jak i taktyką rozgrywania wyścigu. Liczba uwzględnionych możliwości gwarantuje ciekawą rozgrywkę i brak jednostajności. Może się jednak okazać, że czynności, których trzeba dopełnić przed każdym wyścigiem, jest nieco zbyt dużo jak na cierpliwość statystycznego gracza.

Prion



Cześć mają
Skody jak
marzenie,
a my mamy
Dewoo...



RALLY CHAMPIONSHIP

Debiut firmy EUROPRESS w dziedzinie wyścigów samochodowych jest o tyle zaskakujący, że może przetasować obowiązujące od pewnego czasu standardy. RALLY CHAMPIONSHIP to przede wszystkim słynny angielski wyścig RAC, ale nie tylko. Oprócz udziału w wyścigu możesz zasuwac po rozmaitych trasach indywidualnie, na czas lub też zespołowo. Dla kierowców, którzy nie mają czasu na przejechanie całego turnieju, przygotowano mniejsze zestawy wyścigów. Grę obsługuje się za pomocą intuicyjnego i przejrzystego interfejsu, na który składają się głównie różne ikony.

Zasadnicze pytanie, jakie stawia sobie początkujący kierowca, brzmi: na czym mogę powyciskać? Do dyspozycji masz kilka niezłych wózków. Zaczniemy od mojego ulubionego – RENAULT MAXI MEGANE w uroczym, żółtym lakierze wygląda naprawdę nieźle. Następnie samochód rodem z Malezji, PROTON WIRA, auto raczej na polskich drogach rzadko spotykane. FORD ESCORT RS COSWORTH to bryka, której raczej nikomu nie trzeba bliżej przedstawiać. Podobnie ma się sprawa z GOLFEM GTI 16V. SUBARU IMPREZA to raczej nieatrakcyjny samochód, ale niektóre parametry ma wprost zadziwiające. I na koniec małe zaskoczenie – SKODA FELICIA – widać, że nasi bracia z południa mają co pokazać podczas wyścigów wysokiej



klasy. Obecnie Polacy wypadają raczej kiepsko pod względem osiągnięć motoryzacyjnych – nie dają większych szans w takim wyścigu nawet ostatniemu „krzykowi” mody – Polonezowi Aki. Ani nawet tym, które przeszły całą serię nowych testów.

Gra ma charakter raczej zręcznościowy. Jest dość podobna do wyścigów samochodowych, którymi szczycą się konsolarze, np. SEGA RALLY. Można się spierać, które są lepsze i efekowniejsze, ale na pewno SEGA po wydaniu konwersji na PC nie osiągnie już takiego efektu, jaki byłby możliwy wcześniej.

Mocną stroną RALLY CHAMPIONSHIP jest oprawa graficzna. Fantastycznie wyglądające samochody, opracowane do najdrobniejszego szczegółu, to bardzo dobra wizytówka gry. Szkoda tylko, że podczas zderzeń nie widać uszkodzeń na karoserii. Ale za to gdy ruszasz z piskiem, sugestywny dym pojawia się tylko przy kołach napędowych. Niby drobiazg, ale świadczy o dbałości

o detale. Daleki krajobraz tworzą płaskie, styczne bitmapy. Jednak nie wzgórza na horyzoncie nadają charakter tej grze. Trasy wyścigów otaczają głównie la-

Wyścigi odbywają się o różnych porach roku i w najrozmaitszych warunkach pogodowych. Często wycieraczki będą zbierały śnieg, przybyszki w zadziwiającym tempie, a jeszcze częściej będziesz ochlapany fontannami wody stojących na poboczu widzów. Wiele razy zmieni się nawierzchnia trasy, a co za tym idzie, zmieniać się będzie charakterystyka jezdni. Śledź uważnie informacje o pogodzie i ukształtowaniu toru – przed każdym wyścigiem będziesz musiał ustawić kilka istotnych parametrów samochodu. Opony, przełożenia, konfiguracja zawieszenia, hamulców i układu kierowniczego – jest nad

sy. Bezpośrednio koło drogi rosną pojedyncze drzewa, zaś nieco dalej pojawia się zwarta ściana lasu. Często widzisz kibiców, którzy nie bacząc na pogodę przyszli podziwiać twoje wyczyny. Z rzadka pojawiają się też różne elementy dodatkowe, takie jak mostki, wiadukty czy groble. Jednak inwencja twórcza autorów tras nie jest zabójcza i prawie cały czas jeździ się po lesie. Poniekąd przyczyną tego tkwi w prawdziwych rajdach RAC, które odbywają się właśnie na zalesionym terenie.

Jednak z pewnością nie można mówić o monotonii. Wyścig jest dynamiczny niczym rozjuszony byk. Wszystko dzieje się bardzo szybko i dość agresywnie. Kierowcy, których spotkasz na torze, raczej nie zdobytliby zaszczytnego tytułu „kulturalnego kierowcy WOT”. Ci twardziele prędzej wywalą cię z wielkim hukiem z trasy niż pozwolą się wyprzedzić. Musisz się wykazać, nie masz wyjścia.

czym pomyśleć. Dobre przygotowanie samochodu w zależności od typu trasy i pogody pozwoli zaoszczędzić cenne sekundy, bardzo przydatne w klasyfikacji końcowej. Musisz pamiętać, że wyścigi na czas to podstawa turnieju RAC.

Gra jest taka, jakie powinny być wyścigi samochodowe. Efektowna, realistyczna wizualnie, dynamiczna i prosta w obsłudze. W dodatku w sieci może grać osiem osób. Nie ma co gadać – warto grać.

KaYteck

Europress Software'96

PC 486DX2/66 • 8 MB RAM • 2 MB HDD
VGA • SB 16 • SB AWE • GUS • MIDI

Autoryzowany dystrybutor
153 Computer Shop (PC CD) 135 zł

24: modelowanie samochodów, oprawa graficzna, brak widocznych uszkodzeń





znania Operacyjnego. Gra pomyślana została całkiem przyzwoicie, bo oprócz tego, że okręt potrafi pływać i strzelać to jeszcze może wypuścić łepę, która zbiera porozmieszczane na trasie pachołki. Jest i nurtek, który przyjeżdża się do

zbierania bonusów tam, gdzie okręt okazuje się zbyt wielki (np. we wszelkiego rodzaju szczelinach). Wszystko w grze sprowadza się do jednego – dotrzeć jak najdalej w prawo, po drodze pokonując plecionurków i statki nieprzyjaciela



W roku 2055 odkryto na dnie oceanów silnie skoncentrowany rzadki pierwiastek o nazwie PRAXILLIUM, mogący dostarczać bardzo wielkich ilości energii. Ma on rozszczepialne cechy uranu, jednakże jego użycie nie powoduje powstania odpadów radioaktywnych. Korporacja B.A.E.R. w blizkawicznym tempie zdołała tam w pełni zmechanizować kopalnię, przynosząc gigantyczne zyski. Niepodziwianie, w kopalni nastąpił wybuch. Na rozpoznanie

STORIN



wysłana zostaje łódź podwodna S.T.O.R.M. mająca dostarczyć informacji na temat strat i zbadać, co mogło być przyczyną wybuchu.

S.T.O.R.M. to podwodna strzelanina widziana całkowicie z boku, w której gracz kontroluje Podwodny Okręt Taktyczny Rozpo-



ważając jednocześnie na duże miny, małe miny i spadające z góry śmieci. Czasem pojawiają się też interaktywne sekwencje strze-

lania, wszystko zostało przygotowane z dużą dbałością o szczegóły. Dno morskie zostało ubrane we wspaniałe tekstury, występuje też wielowarstwowy scrolling (tzw. parallax). Gra pracuje tylko w rozdzielczości 640x480. Jeśli chodzi o dźwięk, to wyraźnie nie nadąża ze grafiką. Efekty podczas gry nie są najtrafniej dobrane, podobnie jak głosy występujących w grze postaci. Co innego muzyka przygrywająca z kompaktów, bo ta bardzo umiejętnie buduje atmosferę i nastrój.

Niestety S.T.O.R.M. posiada dwa bardzo poważne mankamenty. Do momentu, w którym uruchomiłem S.T.O.R.M. myślałem, że w shot'em-upy jestem niezły. Z racji posiadanych konsol bardzo często gram w strzelaniny, nawet te najtrudniejsze, najbardziej hardcore'owe. Widziałem ich setki, grałem w setki i aż mi naprawdę dobrze. Po uruchomieniu gry S.T.O.R.M. doświadczyłem uczucia, że moje umiejętności zatrzymały się na poziomie przedszkolnym. Ta całkiem fajna gra ma absurdalny wręcz poziom trudności, który wzrasta w absurdalnie szybkim tempie. Na pierwszym, krótkim i będącym właściwym wprowadzeniem do gry poziomie ginie się błyskawicznie i to co najmniej pięć razy, a każdy następny poziom jest trudniejszy od poprzednika. Gratulacje dla tego, kto przejdzie pierwsze pięć poziomów.



Drugim istotnym kłosem jest brak akcji i urozmaiceń. S.T.O.R.M. wymusza na graczach ostrożną, wolną rozgrywkę, gdyż jakikolwiek próba przyspieszenia przez pięć sekund zostaje ukarana spadającym z góry bałem, beczką lub kamieniem, a także kilkoma strzelającymi łódkami przeciwnika. Kolejne poziomy praktycznie nie różnią się od siebie poza grafiką, a to zbyt mało aby wciągnąć gracza. W sumie gra jest wolna i nudna. S.T.O.R.M. wydany został na trzech płytach CD, na których zamiast urozmaiconych leveli poupychano animacje w wysokiej rozdzielczości.

S.T.O.R.M. potrafi udowodnić każdemu graczowi jak niskie są jego umiejętności strzeleckie. Bardzo ładna oprawa graficzno-dźwiękowa zostaje niespodziewanie zniszczona przez okrucieństwo, z jakim gra pastwi się nad wściekłym graczem. Pozycja godna uwagi jedynie dla twardych, cierpliwych i zawziętych maniaków najbardziej hardcore'owych strzelanin z masą wolnego czasu i drewnianym kołkiem do zaciskania na nim zębów.

Gulash

Electronic Arts'96

PC DOS/WINDOWS 3 CD
 660 MB RAM 30 MB HD
 VGA 640x480 16 MB AW 640x480
 Autoryzowany dystrybutor
 IPS Computer Group 137 zł
 Złota grafika, zmienna
 Przechow. wale rozszerz.





Gracze nerwowo oczekujący na pojawienie się SEGA RALLY w wersji na PC mogą na razie zadowolić się konwersją innego konsolowego hitu z Saturna – DAYTONA USA. Ta gra także pochodzi ze stajni SEGA i w wielu punktach jest podobna do RALLY. Pracuje pod Windows'95 i oferuje dość nieskomplikowaną, ale za to doskonale przygotowaną rozrywkę. Proste menu, szybki wybór samochodu i już siedzisz w fotelu kierowcy rajdowego. Skrzynia manualna lub automatyczna, nerwy mocno nadszarpnięte i oczy wlepione w światła startowe. Silnik miło mruczy, emocje rosną. Trzy, dwa, jeden... Odgłosy widowni giną w ogłuszającym ryku wysokoobrotowych silników. Pisk opon, bajerancki dym i już zawodnicy są na trasie.

Tras jest niewiele, a ściślej mówiąc – trzy. Dlaczego? Jest to prawdopodobnie wynik rozwiązań graficznych. Każda trasa została oddzielnie przygotowana, tor wiedzie przez coraz to inne tereny. Nic się nie powtarza, co chwilę oko cieszą nowe bajery. Mosty, wiadukty, tunele, autostrady, promenady... Monotonii z pewnością nie grozi.

Wygląd tras w DAYTONA USA to coś pomiędzy MEGARACE 2 (opis w SS'39) a SCREAMER (SS'31). Pierwszy tytuł kojarzy się z dokładnym, wręcz perfekcyjnym opracowaniem tras, wijących się, wznoszą-

cych i opadających, drugi zaś z całą masą rozmaitych elementów, niespodzianek, animacji i różnych zdarzeń wokół toru. Tutaj wydaje się, że otoczenie żyje własnym życiem. Latają samoloty, jeżdżą samochody, pływają statki... rośnie trawa. Niekiedy możesz nawet trafić na stada ptaków. Klimat jest naprawdę przedni. Aż miło popatrzeć, jak uderzone barierki lub słupki latają w powietrzu. Niekiedy nawet samochody wzbijają się w powietrze. Nie ma się jednak co martwić – samochód koziołkuje, ale zawsze ląduje na czterech kołach, gotów do dalszej zwirowanej jazdy. W efekcie karoserie samochodów noszą ślady cięż-



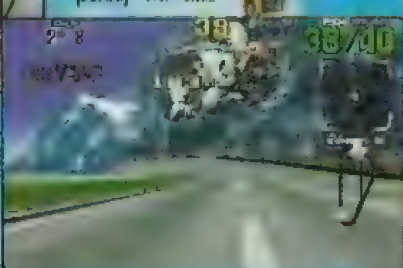
nie można tego porównywać z DESTRUCTION DERBY, ale i tak widok rywala, który porusza się autem z wybitymi szybami i pogiętą maską, jest dość budujący.

DAYTONA USA to wyścig ostry jak żyłota. Każdy z zawodników walczy o swoją pozycję z uporem godnym lepszej sprawy. Zajezdzają drogę, przyciskają, a nawet się zderzają. A wszystko po to, byś nie mógł ich wyprzedzić. Na szczęście większość prostych jest dość szeroka i jak odpowiednio przyspieszysz, być może zdołasz kilku cwaniaków wyprzedzić. Jeśli ci się nie uda, spróbuj użyć metody a'la nosorożec – przywal, wyrzuć

DAYTONA USA



z trasy, ze-
pchnij na filar



na trasie spodziewać. Sz...
poćwicz zakręty.



wiaduktu... Wykaż się inicjatywą, gdyż pierwsze miejsce z pewnością nie jest przeznaczone dla lamerów.

Jazda jest jak na mój gust trochę zbyt chaotyczna. I to zarówno pod względem zachowania komputerowych kierowców, jak i charakterystyki jeźdźnej twojego wozu. Szczególnie na zakrętach zachowuje się dość dziwnie. Z pewnością to nie podsterowność, raczej przypomina branie zakrętów bokiem i w dodatku przy utrzymanej przyczep-

DAYTONA to wyścigi fajne, ale trzeba uczciwie powiedzieć, że jest to gra, w której fenomenalnie opracowane elementy (grafika) łączą się z dość kiepskimi rozwiązaniami (prowadzenie samochodu). Gra jest prosta, łatwa i z pewnością na początku przyjemna. Ale na ile dobrej zabawy wystarczy jedynie trzy trasy? W dodatku do pełnej płynności potrzeba lepszego niż P100 sprzętu – w wysokiej rozdzielczości gra nabiera kolorów dopiero na P133.

Kayteck



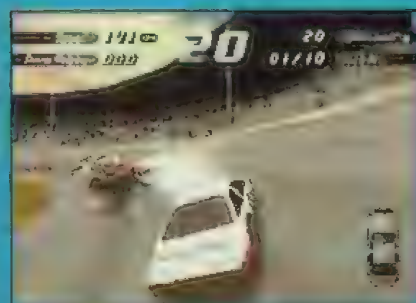
Maniakalni wielbiciele szaleńczej jazdy wszelkimi samochodami na każdej drodze i drodze, szykujcie się! Nadchodzi kontynuacja najbardziej brutalnych i bezwzględnych wyścigów samochodowych, jakie widział świat. Czekają was dziesiątki, jeśli nie setki poważnych zderzeń i niezliczone stłuczki. Wygra największy twardziel, który oprócz tego, że będzie pierwszy, pozostawi za sobą najwięcej łających się wraków rywali. Nie pora na sentymenty, czas na DESTRUCTION DERBY 2!

Tym razem szaleńcza rywalizacja toczy się na siedmiu nowych trasach. O ile poprzednia edycja gry bazowała głównie na klimacie, o tyle w drugiej części czadową rozgrywkę uzupełnia świetne opracowanie graficzne. Tor

Są zasadniczo trzy typy wyścigów. Zasady WRECKING RACING są dosyć złożone. Bierzesz udział w kolejnych rajdach, podczas których musisz wyeliminować jak największą liczbę przeciwników i w dodatku zająć jakąś niezłą lokatę. Coś w rodzaju nocnego powrotu z polskiej dyskoteki. Oczywiście, nie możesz dopuścić, by jakiś leszcz przerobił twoje auto na nie warty złom. Dlatego musisz być dobry, a nawet więcej – bardzo dobry.

Wykorzystaj fakt, że każdy wyścig ma kilka okrążeń. Wystartuj, prowadź i nie daj się wyprzedzić. Jeśli nabierzesz wprawy, dość szybko zobaczysz przed sobą jakieś auto – pewnie będzie to jakiś nieźle uszkodzony maruder, którego w każdym normalnym wyścigu byś wyprzedził. Ale nie tutaj. Ty dejesz

kasz, aż pojawi się jakiś zawodnik. Zapewne będzie to ten męczący facet, który ciągle chce cię wyprzedzić. Wtedy zaczynasz jechać do tyłu i tak kierujesz, by tamten wjechał ci w tył. Tobie pogniecie się kufier, zaś tamtemu silnik powinien wejść na przednie siedzenie. I znów leć punkty, a gość na pewno już cię nie wyprzedzi. A co zrobić, gdy zarówno przód, jak i tył twojego wozu wyglądają tak, że nawet najlepszy blacharz ucieka ile sił w nogach? Oczywiście – metoda na policjanta. Wyprzedzasz nieco grupę i ustawiasz się bokiem w poprzek trasy. Zapewne pierwszy zawodnik będzie starał się wyminąć przeszkodę, ale od czego masz gaz,



co szyby. A ty jak najszybciej odjeżdżasz, nie tu po tobie. Po jakimś czasie przeciwnicy ominą karambol. Wrócą na białą, dadzą gaz, miną parę zakrętów i... Jakże by inaczej – przywalą w twój drugi bok! Prawda, że uroczą gra?

Możesz też potrenować prowadzenie auta jeżdżąc na czas lub wziąć udział w odbywającym się na wielkich arenach DESTRUCTION DERBY – co to jest, znawcom tematu wyjaśnić nie trzeba. Jeśli mimo wszystko nie kapujesz, powiem tylko, że taki wyścig kończy tylko jeden ledwo toczący się samochód.

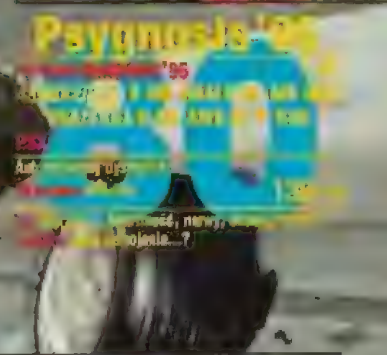
Nie ma co gadać – i tak wszyscy wiedzą, o co chodzi. Druga część gry jest super. Klimatyczna, odjazdowa i bardzo brutalna... Trzeba przyznać, że mamy do czynienia z kontynuacją, której walory przewyższają pierwowzór. Dla wielbicieli wyścigów i maniaków pierwszej części ten tytuł jest pozycją obowiązkową. „Niezsześci” też powinni porzuć bluesa. Rzadko kiedy gry oferują tak fantastyczny klimat.

KaYteek

DESTRUCTION DERBY 2

otaczają trybuny, reklamy, drzewa, budynki... Co chwila przejeżdża się pod kładkami dla pieszych, mostami lub ginie się w czarnych wlotach tuneli. W dodatku wszędzie pełno żądnych krwi widzów. Co chwila mijasz fontanny kolorów – to różnorakie reklamy. Także sedno walki, czyli obraz uszkodzeń samochodów zostają znacznie wzbogacone. Odrywają się koła, snopy iskier, dachowania, koziołkowania, wybijane szyby, truwająca miska, gnieciona karoseria... czego chcieć więcej? Daleki horyzont tworzą przyjemne obrazy kanionów, morza, lasów lub czegoś tam jeszcze.

wsteczny bieg i refleks? Blokujeś trasę, koleś rąbie cię w bok, następni walą w niego – tworzy się prześliczna, wielka kraksa, której nie sposób ominąć. Trzaski uderzeń, zgrzyt blach, pękają-



cze. Na monotonie grafiki z pewnością nie możesz narzekać. Choć biorąc pod uwagę to, co dzieje się na torze, nie zdziłiłbyś się nawet wtedy, gdyby trasy otoczone były białymi plamami. Nie bierzesz przecież udziału w wycieczce krajoznawczej, tylko w najbardziej zwanym wyścigu wszechczasów.

Twórcy przewidzieli zarówno wersję pod DOS i Windows'95. Gra może pracować w VGA, jak i w trybie podwyższonej rozdzielczości. Ja grałem w Windows na P133 i, szczerze mówiąc, gra pracując w Hi-Res bardzo nieprzyjemnie zwalniała. Być może edycja pod DOS będzie pracować nieco sprawniej.

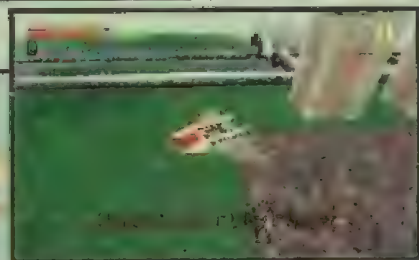
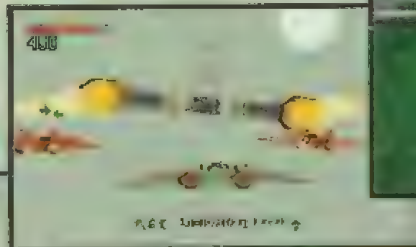
po garach, osiagasz dwieście na godzinę i delikatnie ruszasz kierownicą, tak by przyrząbać gościowi prosto w tyłek albo jeszcze lepiej – w bok. Przy takiej prędkości koleśowi oczy wyskakują z orbit, a jego samochód rozlatuje się na kawałki. Możesz też liczyć na efektowną wywrotkę, turlanie, koziołkowanie... Jest jeszcze lepszy numer. Zapewne zastanawiasz się co robić, gdy wskaźniki uszkodzeń przedniej części samochodu niebezpiecznie się czerwienią, a reszta twojego bolidu jest w miarę cała. Otóż znajdujesz jakąś dłuższą prostą, zatrzymujesz się na końcu i cze-



Małe, fajne gierki zręcznościowe osadzone w lotniczych realiach to jest to. Dla jednych świetne wykończenie po złożonych realistycznych symulacjach, zaś dla drugich szczyt zainteresowań szeroko pojętymi symulatorami. Jak

proporcjach, ponieważ powinien wyjść nam STARFIGHTER 3000.

Ten prosty symulator rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Standardowe samoloty



dziesięć toczył w przestrzeni międzygwiazdowej – w przyszłości będzie to normalne pole walki. Takie misje najczęściej związane będą z wywalceniem przewagi powietrznej, a raczej kosmicznej, lub też ze zniszczeniem jakiegoś wielkiego statku międzygwiazdowego. Wykonanie zadania nie jest bynajmniej łatwą sprawą – przeciw tobie wróg wystawia wszystko co ma, a ma tego całkiem sporo. I tak: by wykonać misję będziesz na pewno musiał

jeszcze oprócz strzelania na pewno ci nie zaszkodzi. Będziesz mógł wybierać formacje w jakich będziesz szarżować po niebie oraz określać zachowanie podwładnych. Nie jest tego dużo, ale z pewnością zauważysz, że wydawanie rozsądnych rozkazów ułatwia ci wykonanie misji. A misja jest zawsze najważniejsza – w dowództwie nikt nie chce słyszeć, że jej nie wykonałeś.

Jak już mówiłem, gra jest niezwykle płynna i to jest jej podstawowy plus. Oprócz tego cały otaczający cię świat zbudowany jest nietypowymi metodami graficznymi. Nietypowymi nie znaczy, że złymi,

a w tym przypadku jest wręcz przeciwnie. Grafika to połączenie w pewnym sensie prostoty grafiki wektorowej z bogatym zestawem rozmaitych tekstur. Wszystkie budynki wydają się w pierwszej chwili schematyczne, ale gdy podłeci się bliżej można się tylko dziwić w jaki sposób autorom udało się uzyskać tak dynamiczną akcję. Dość specyficzne są też wybuchy – w miejsce standardowych płomieni pojawiają się różnokolorowe kule i coś na kształt banowego dymu. Kolejny plus grafiki to ukształtowanie

Krisalis'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 8 MB RAM 2 MB HDD
VGA/SVGA SB SB AWE32 GUSI

Z: prosta, ładne wybuchy
Przebieg: gra raczej przeliczna i nieciekawa

teren, który jest plastycznie pofalowany, a co za tym idzie dość realistyczny. Choć mówiąc o wyglądzie gruntu trzeba zaznaczyć, że niekiedy jest zbyt monotonny. Takie wrażenie ma się szczególnie, gdy leć do miejsca akcji, czyli podczas nielicznych chwil spokoju.

STARFIGHTER 3000 należy do gatunku tych małych uroczych fajnych gier, które zabiorą graczom nad-

zwyczajną ilość wolnego czasu. Krótko mówiąc jest to strzelanina łatwa, lekka i przyjemna, a nie banalna. Autorzy dobrą zabawę postavili na pierwszym miejscu, ale nie zapomnieli, że najczęściej do niezłej rozrywki potrzeba odrobinki myślenia.

KaYteck

STARFIGHTER 3000

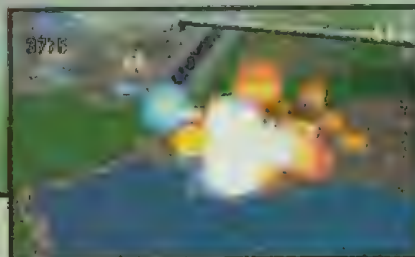
powinna wyglądać taka gra? Przede wszystkim powinna być płynna, szybka i dynamiczna. Pomysł, owszem, powinien być niesztampowy, ale klimat takiej gry zależy głównie od pracy programistów. To ich profesjonalizm decyduje o sukcesie rynkowym. Realistyczny symulator może niekiedy nieco skakać – gracz przymknie na to oko, gdyż skupia się na taktyce, rozgrywka odbywa się w umyśle. W lotniczych grach akcji grą jest to co widzimy. Dlatego jeszcze raz warto zaakcentować płynność. Następnie dobra grafika i mała liczba opcji. No i oczywiście jakiś wciągający klimat, bez którego ani rusz. Jeśli powyższe elementy dodamy do siebie w odpowiednich

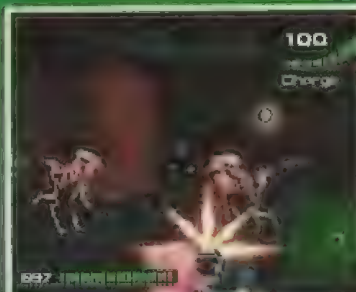
zastąpiły cuda postępującej techniki, czyli dziwaczne pojazdy latające różnokolorowymi płomieniami. Brzmi banalnie, ale wygląda ładnie. W grze w niewielkim natężeniu zawarto elementy komplikujące nieco rozgrywkę. I bardzo dobrze, gdyż strzelaniny lotnicze, w których jedyną zasadą jest nawalanie do wszystkiego co się porusza nudzą się równie prędko, jak szybko Berger wygrywa dowolną bitwę w historii świata. Tak więc oprócz tego, że walczysz z hordami przeciwników, przed tobą stoją bardzo ważne zadania wyznaczone przez naczelnego dowódcę.

Misje są dosyć zróżnicowane, jednak najczęściej polegają na lotach uderzeniowych, w wyniku których większość instalacji naziemnych przeciwnika nie nadaje się już do użytku. Niekiedy walkę bę-

ostudzić zapal wielu pilotów latających najprzeróżniejszymi maszynami bojowymi; przy pomocy bomb, rakiet albo działek będziesz musiał wybić z głowy naziemnym artylerzystom bezustannie ostrzeliwania twojego ulubionego myśliwca; najgorsze co może cię spotkać, i na pewno spotka, to kłórowane rakietami przeciwnika – z takimi wybuchowymi urządzeniami jest poważny problem, gdyż wprawdzie masz do obrony pakiet mylący, ale bardzo szybko się one kończą.

Gdy polatasz jakiś czas, zaś twą pierś będą zdobyć piękne międzygalaktyczne ordery, przyjdzie pora na działanie w grupie – dostaniesz podkomendnych. Będziesz mógł wydawać różne rozkazy swoim podopiecznym. Oczywiście STARFIGHTER nie zmieni się w jednej chwili w grę taktyczną, ale skupienie się na czymś





Dość długo trzeba było czekać na grę bezpośrednio opartą na motywach trylogii filmowej ALIENS. Film jest klasą sam w sobie, zaś aktorstwo Sigourney Weaver, szczególnie w drugiej części, jest niezwykle kunsztowne. Nawiasem mówiąc, podobno planuje się realizację czwartej części „Obcego” i to w dodatku z Weaver w roli głównej. Jak to możliwe, zapytacie pewnie, mając w pamięci Ripleya pochłanianego przez płomień – otóż przyszłość nie zna granic technicznych ani moralnych – trochę kodu genetycznego i powstaje klon człowieka.

ALIEN TRILOGY nawiązuje do trylogii tylko tytułem. Klimat gry kojarzy się wyłącznie z częścią drugą, zresztą według mnie najlepszą. Tak więc swój śmiertelny bój toczysz w plątaninie korytarzy i w salach tworzących stację kolonizacyjną. Niewątpliwie ALIEN TRILOGY ma wiele wspólnego z grami w stylu DOOM, ale nie nazywałbym jej kolejnym klonem. Choć mamy widok z oczu walczącej Ripley i świat 3D, to jednak w produkcji ACCLAIM inaczej już zbudowano scenę walki. Świat w tej grze nie ma w sobie nic z matematycznej metody

tworzenia poziomów w grach a'la DOOM. Tutaj układ korytarzy jest z góry określony, tworzą go kolejne bitymapy. Zwróć uwagę na dziwne efekty na ścianach w pobliżu miejsc, gdzie pulsują światła. Okazuje się, że walczysz nie wśród podstawianych tekstur, ale na tle przygotowanych obrazków. Poczujesz tę różnicę, gdy zrobisz pierwsze kroki. Ta-



ALIEN TRILOGY

do konfrontacji z matką kolonii. Jednak brakuje tu nieco filmowej atmosfery grozy. Przydałoby się też nieco więcej fabuły – krótkie odprawy i trochę filmów to stanowczo za mało. W filmie Obcy potrafili przeprowadzać śmiętne, zmasowane ataki z różnych kierunków, robili pułapki, wędrowali szybkimi wentylacyjnymi... W grze takich elementów nie ma.

Trzeba jednak przyznać, że niekiedy odgłosy stają się nieco męczące – z jednej strony monotonia, a z drugiej męcząca napastliwość.

Choć kto powiedział, że eliminacji Obcych muszą towarzyszyć takty przyjemnej muzyki?

Wersja na PC to oczywiście konwersja z wydania konsolowego. Być może wspomniana przeze mnie nadmierna prostota wynika z faktu, że grę tworzone z myślą o konsolach. Wersja PC wygląda w trybie 16-bitowego koloru tak samo dobrze jak na PSX. Posiadacze PCetów mogą ponadto powalczyć wspólnie – w grze wprowadzono opcję MULTIPLAYER. Szkoda, że brak wersji SVGA.

KaTeck

Acclaim '96

3D, 16-bitowy kolor, 6 dysków, 2 CD
486DX33 + 8 MB RAM + 15 MB HD
VGA + 16 MB 32-bit GUS

159 zł

Ze klimatem, obrazem walki
Przebieg: wygląd niektórych obcych, białe grafiki SVGA

ka metoda tworzenia środowiska graficznego jest efektywniejsza – obraz jest po prostu bardziej sugestywny, zawiera więcej elementów. Jednak nie ma nic za darmo – kolejne etapy gry są po prostu małe. Raczej nie doświadczysz uczucia dezorientowania czy też zagubienia.

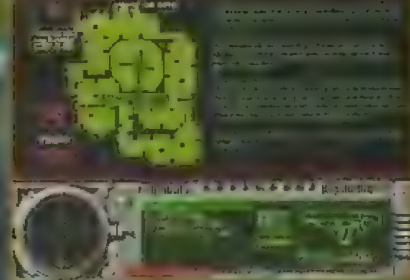
Przyjęte rozwiązania graficzne narzucają kształt fabuły. Skoro pojedyncze poziomy są dość małe, to w grze przyjęto system krótkich i dynamicznych misji. Będziesz musiał błyskawicznie likwidować Obcych, otwierać jakieś drzwi, niszczyć wskazane urządzenia lub po prostu prowadzić ogólną jatkę w misji typu: przejdź i wybij wszystko. Ogólnie rzecz biorąc gra jest bardzo prosta, chyba nawet prostsza od DOOM, co wydawałoby się niemożliwe. Pewnych trudności mogą niekiedy następczać tylko systemy przełączników uruchamiających śluzy i windy.

Grę przygotowano bardzo pieczołowicie, z dbałością o filmowe szczegóły – niszczysz kokony, walczysz z żołnierzami Obcych, eliminujesz zainfekowanych ludzi, stajesz

Walka polega po prostu na tym, że ty strzelasz jak oszalały, zaś potwory biegają, próbując się do ciebie zbliżyć. Zawsze ten sam algorytm.

Oczywiście powyższe słowa nie przeswiadczać o tym, że gra jest słaba. Mimo swej prostoty kłamał i tak jest bardzo fajowy. Obcy, zainfekowani koloniści, kokony, matki stad... to twój chleb powszedni. Aby całą tę menażerię z innej planety powysirzelać, musisz dysponować dobrymi „źródłami przymusu bezpośredniego”. I rzeczywiście tak jest – bomby, granaty, pistolety, strzelby, karabiny, miotacze płomieni – sprzętu jest naprawdę sporo. A w dodatku każda broń działa bardzo efektywnie – wybuchy, płomień, fruwające łuski... Jak się dobrze przyjrzyś, to zauważysz, że niekiedy pociski potrafią rykoszetować. Całości dopełniają różne odgłosy, w tym mowa Ri-





owocuje dobrym klimatem. Dlaczego tak się dzieje? Często zaliczenie poziomu będzie ograniczało się do przejścia z punktu A do punktu B. Nie uświadczysz ukrytych przełączników, wind, pomysłowych pułapek czy tajemnych komnat.

żone wątki. Cel misji poznasz dzięki ekranom sieci komputerowych, rozmieszczonym w różnych pomieszczeniach. Również dzięki nim poznasz właściwości broni lub działanie różnych urządzeń. Takie sposoby przekazywania istotnych informacji przypominają nieco zbieranie przekazów multimedialnych w SYSTEM SHOCK.

MARATHON 2

DURANDAL

Pierwsza część tej gry przeszła bez większego echa. Druga pewnie też wcześniej czy później pójdzie w zapomnienie... Hala, hola, zakrzykną użytkownicy Macintoshy – przecież MARATHON to podstawowa gra na Maca! To prawda, na platformie Macintosh jest to pozycja tak samo ważna jak DOOM na PC. I tego nie kwestionuję, ale interesuje mnie MARATHON 2 wydany na PC. A więc...

Różnych klonów DOOM jest już tak wiele, że tylko bardzo dobre tytuły pozostają w pamięci. Takie już prawa rządzą tym gatunkiem komputerowego szalenictwa – albo gra jest na topie, albo szybko znika ze sceny. Omawiana gra raczej w gronie najlepszych nie pozostanie, co jednak jej nie dyskwalifikuje. W MARATHON 2 odnajdziesz wiele ciekawych pomysłów.

Gra pracuje pod Windows'95 i, niestety, może być argumentem dla tych, którzy uważają, że Windows nie nade-

ją się do niczego, a szczególnie na platformę do gier. Nie oferuje rewolucji graficznych, a potrafi na P133 pracować bardzo nieprzyjemnie. Zmniejszenie poziomu detali nie pomaga, dopiero przejście w niższą rozdzielczość rozwiązuje problem skoków. Jednak przecież nie o to chodzi, by umniejszać przyjemność czerpaną z gry.

MARATHON 2 budzi mieszane uczucia. Wyczuwa się, że twórcy mieli dobry pomysł i się starali, ale... Środowisko graficzne z jednej strony cieszy licznymi teksturami i żywymi kolorami, z drugiej zaś grafika na kilomeatr bije matematyczną schematycznością. Efekty świetlne są, ale dokładnie wyliczone – lampy rzucają na podłogę cienie, które kończą się wyraźnymi krawędziami. Nie ma mowy o tańczących refleksach światła, które tworzą pływające pochodnie. Pomieszczenia są niezwykle barwne, ale kanciaste aż do bólu. Jeśli podczas gry ktoś będzie chciał ujrzeć choćby najmniejsze zakrąglenie, z góry uprzedzam o niepowodzeniu. Labirynty są dość rozbudowane – przemierzasz wąskie korytarze i ogromne sale, możesz także pływać pod wodą. Jednak scenariusze nie są zbyt skomplikowane – praca włożona w budowę labiryntów nie

Efekty dźwiękowe są sugestywne, lecz niekiedy tak monotonne, że chce się je wyłączyć. Skoro mowa o dźwięku, w grze możesz włączyć opcję poprawiającą jakość i efektywność dźwięku podczas gry w słuchawkach – niestety, albo owe opcje są zbyt subtelne jak na moje ucho, albo moje słuchawki firmy Pioneer diabła warte – żadnej różnicy nie usłyszałem.

Na zdecydowaną pochwałę zasługuje natomiast interfejs – sposób przeglądania uzbrojenia, zebranych przedmiotów i wskaźnik ruchu na wzór tych z filmu „Aliens”. Wygląd interfejsu nadaje grze nieco cybetycznego charakteru. W bardzo efektowny sposób działa broń – błyskiem wybuchów towarzyszą metaliczne odgłosy wirujących łusok, na wodzie zaś tworzą się małe fontanny. Niestety, łatwo odnaleźć w grze jej najstarszy element, a jest nim wygląd przeciwników. Mała różnorodność nakłada się na kiepskie wykonanie. Szczególnie z bliska przedstawiciele obcej cywilizacji wyglądają pokrętnie. Także roboty zdecydowanie nie przypominają stalowych wojowników.

Fabula gry nie jest skomplikowana, choć niekiedy wydaje się, że twórcy chcieli wprowadzić jakieś bardziej zło-

Bungie'96
1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 20 MB HDD
VGA/SVGA = SB AWE 32 = GUS = MIDI
interfejs, tekstury
wygląd przeciwników

Bardzo fajnym pomysłem jest możliwość współdziałania z sojusznikami żołnierzami. Niekiedy gra nabiera charakteru maksymalnej janki. Najczęściej takie krwawe potyczki odbywają się w ogromnych pomieszczeniach, gdzie zacięty bój toczy kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt postaci. W takich walnych bitwach równie łatwo trafić przeciwników, jak i swoich.

MARATHON 2: DURANDAL nie jest grą złą, ale na pewno nie jest też wielkim hitem. Ciekawe i nowatorskie rozwiązania psuje wiele spartaczonych elementów. Ocena 50%, gdyż równie daleko tej grze do czołówki, jak do najgorszych tytułów tego gatunku.

KaYtek





EUROFIGHTER 2000 odniósł sukces. Nie oszołamiający, gdyż takie nie są udziałem symulatorów lotniczych, ale z pewnością znaczący. Złożyły się na to dwa czynniki. Po pierwsze, jest to po prostu dobra gra. Dobra zarówno w koncepcji, jak i w realizacji. Tak istotne cechy symulatora, jak realizm techniczny i wizualny, postawiono na pierwszym miejscu. Opracowano też dość inteligentny generator sytuacji bojowej. Drugim elementem, który przyczynił się do zdobycia rynku, jest efektywne działanie marketingowe – wpłatanie w produkcję gry prawdziwych ośrodków badawczych czy zaproszenie do testów pilotów RAF to niezałatwa reklama. Jednak nawet najlepiej reklamowany produkt nie zyska bezpodstawnie pochlebnych opinii u recenzentów – a takie EUROFIGHTER ma na koncie. Widać, że twórcy TFX, co by nie mówić – gry średniej, mieli ambicje i poszli szybko w górę. A już obawiałem się, że DID zacznie klonować kolejne symulacje w stylu TFX.

W dzisiejszych czasach niemal obowiązkiem firmy, która wydała złożoną, dobrą grę, jest szybkie przygotowanie nowych edycji, misji, scenariuszy... Na rozwinięcie EUROFIGHTER nie trzeba było długo czekać – już mamy SUPER EUROFIGHTER 2000. Czym różni się nowa edycja od starej? Podstawowa różnica ma raczej charakter techniczny niż merytoryczny – program pracuje tylko pod Windows'95. Widać z tego, że potentaci rynku symulatorów wybierają Windows'95 jako platformę dla swoich produktów. Jeśli chodzi o płynność, to ciężko powiedzieć cokolwiek decydującego. EUROFIGHTER płynnie nie chodzi na żadnym chyba ludzkim komputerze, dlatego trudno porównać wersje pod DOS i Windows'95. Krótko mówiąc, w obu wersjach na P133 gra potrafi bardzo nieprzyjemnie zwalniać. Niestety, płacimy za

realizm, przede wszystkim graficzny. Jednak grając w wersję pod Windows możesz zmniejszyć okienko, w którym pracuje gra – wtedy płynność jest zachowana nawet



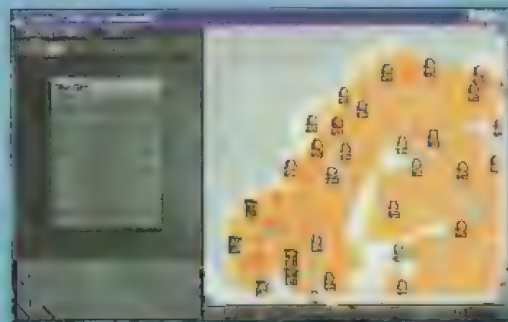
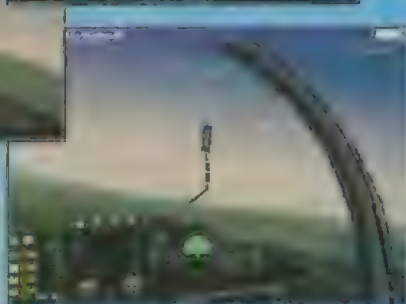
w najbardziej obciążających procesor momentach. Takiej możliwości w DOS być nie może. Oczywiście, gra korzysta z Direct-X.

Następną nowością związaną z Windows jest komputerowy HELP. Znacznie rozbudowany, pełen obrazków, zdjęć i wykresów, bardzo pomaga podczas pierwszych lotów. Jeśli potrzebna ci jakaś informacja, np. podczas ataku na cele naziemne, włączasz HELP, wybierasz dział broni i konkretną bombę, i już masz wszystkie niezbędne informacje. Podobnie ma się sprawa ze wszystkimi wyświetlaczami czy też informacjami na HUD. Korzystając z komputerowego podręcznika będziesz mógł znaleźć wiele ciekawych wskazówek i sztuczek ułatwiających zarządzanie podzespołami elektronicznymi.

Cóż dalej? Niestety, niewiele. Twórcy zapewniają o wielu poprawkach w kodzie, szczególnie w algorytmach zarządzających sztuczną in-



teligencją. Trudno wyczuć skalę poprawek, ale faktem jest, że sporadyczne idiotyczne zachowania pilotów nie mają już tutaj miejsca. Podobnie jest z obroną przeciwlotniczą, która wydaje się skuteczniejsza.



poprawek w kodzie, ale gracz raczej tego nie zauważa. Szczerze powiem, że lepiej mi się grało w starszego EUROFIGHTER. A już zupełnie dobiła mnie następująca sytuacja – lecąc sobie niziutko nad wodą, moim celem jest wielki jak

stodoła statek transportowy, przedzieram się przez pierścionki obrony przeciwlotniczej, namierzam cel i już mam odpalić rakietę, gdy nagle pojawia się jakiś debilny komunikat o defragmentacji dysku. Ręce opadają! Przypomina to inny symulator, w którym, gdy sterowało się przy pomocy joy'a, włączał się screen saver. No cóż, Windows'95 mają swoje prawa. Ocena 90, a nie 95 jak w starszej wersji – wiadomo, komputerowa inflacja. Inaczej mówiąc, konkurencja poszła w górę.

KaYteck

DID/Ocean'96

PC DOS/WINDOWS'95 1 CD

P75 = 16 MB RAM = 20 MB HDD

SVGA = SB AWE32 = GUS = MIDI

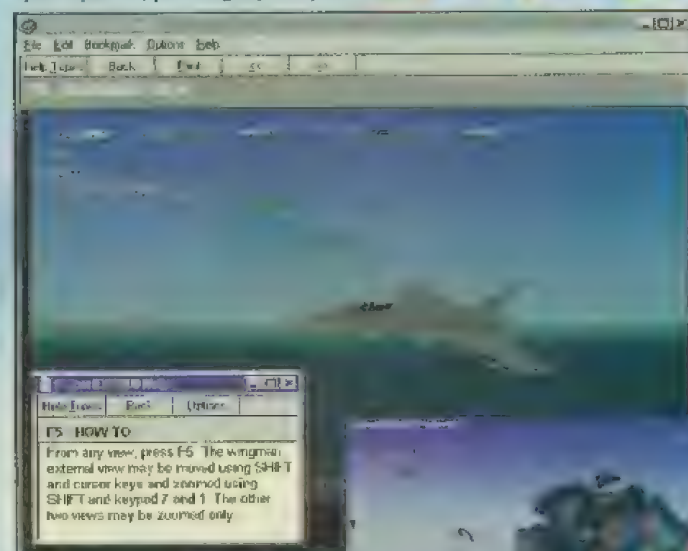
Autoryzowany dystrybutor

Mirage (PC CD)

189 zł

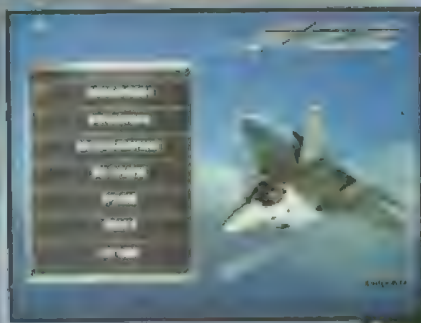
Za: udoskonalenia

Przebieg: Windows'95, Słomaczko tempo



Podpis, podpis... nie wiem co napisać?





świecie. Jego niektóre osiągi są wręcz nieprawdopodobne, zaś możliwości bojowe bardzo nieprzyjemne dla pilotów stojących z nim w szranki. Każdy chciałby



połatać takim cudem – NOVALOGIC wychodzi tym marzeniom naprzeciw. Gdyby nie jeden element, nowy symulator przeszedłby zapewne bez większego echa – generalnie trzyma się standardów, jest przygotowany rzetelnie, ale

nie oszłamiająco.

Tylko jeden czynnik sprawi, że prawdopodobnie ta gra nie będzie przysłowiowym gwoździem do trumny. Tym jednym, jedynym elemen-



tem nadającym nowatorski charakter grze jest oprawa graficzna. A dokładniej – sposób modelowania terenu. Jak na razie rozwiązania, które oferuje F22 LIGHTNING 2 są na najwyższym poziomie. Te zdecydowanie pochlebne opinie spowodowały dwie cechy – po pierwsze, sam wygląd terenu, który jest nadzwyczaj realistyczny, po drugie zaś fakt, że teren się nie powtarza, a także nie jest drastycznie ograniczony.

W F22 czujesz się swobodny. Grafika jest naprawdę oszłamiająca – gdy leć, z mgły wynurzają się strzeliste łańcuchy górskie albo też uroczę jeziora. Podczas startu, gdy patrzysz na dół widzisz bardzo realistyczny efekt zmniejszania się prędkości z jaką przesuwa się Ziemia wraz ze zwiększaniem wysokości. Kto choć raz leciał samolotem wie co mam na myśli. Naprawdę ciężko opisać fantastyczny wygląd krajobrazów – mój znajomy, także miłośnik awiacji, przez kwadrans twierdził, że pokazuje mu wyrenderowane bitmapy, a nie screeny z gry. Dopiero jak zobaczył akcję to uwierzył.

Warto zagrać w F22, choćby po to, by podziwiać rozmaite scenerie. Oczywiście gra ma też minusy, ale człowiek będąc pod wrażeniem tego co widzi jakoś o nich zapomina. Szkoda tylko, że tak mało jest różnych instalacji naziemnych, chociaż trzeba przyznać, że te które są, wyglądają niezgorzej. Generalnie twórcy gry



wszystko postawili na jedną kartę – grafikę – i chyba dobrze, bo gra się naprawdę nieźle. Poza tym można sobie uświadomić jak istotnym elementem realizmu symulatora jest jego oprawa graficzna. Widać, że przejście symulatorów w tryb SVGA to był dobry krok, a w dodatku z dnia na dzień twórcy symulacji oferują coraz to doskonalsze produkty. I o to chodzi. I tak trzymać.

LATAJĄCA DESKA

Rozpoczynasz grę. Stoisz na pasie startowym. Jeśli jest już ciemno

widzisz przed sobą długi rząd lamp sygnalizacyjnych. Twój skrzydłowy stoi niedaleko, czekając aż poderwiesz swą maszynę w powietrze. W słuchawkach słyszysz monotony głos kontrolera lotniczego, który wygłosił już takich komunikatów tysiące – dostajesz po-

zwolenie na start. Rozpoczynasz procedurę. Po uruchomieniu silników skontroluj odpowiedni wskaźnik, żeby się upewnić, że wszystko jest w porządku. Później sprawdzasz położenie klap i kładziesz dłoń na przepustnicy. Pojawia się krótka melancholijna myśl, że możesz oddać życie za Amerykę i już jesteś gotowy do startu.

Szybkim ruchem przesuwasz przepustnicę do oporu, w położenie w którym włącza się dopalacz. Krótkie spojrzenie na wskaźnik informujący o poziomie zużycia paliwa powie ci, że dopalacz nie jest bynajmniej oszczędnym sposobem napełniania samolotu. Ale lepiej startuj na dopalaczach, szczególnie na krótkich pasach – po co orać wojkową ziemię? Kiedy jesteś przy końcu pasa delikatnie podnieś nos i poczekaj na komunikat informujący cię, że jesteś w powietrzu. Upewnij się, że leć w miarę stabilnie i natychmiast schowaj podwozie. Wznos się delikatnie – nie przegnij z kątem natarcia bo możesz zaryć w glebę. Kiedy osiągniesz prędkość marszową schowaj klapy, a raczej przesuń je w pozycję neutralną. Wystartowałeś – pilotujesz jedną z droższych maszyn wojskowych jaka lata w pobliżu, fajnie nie?

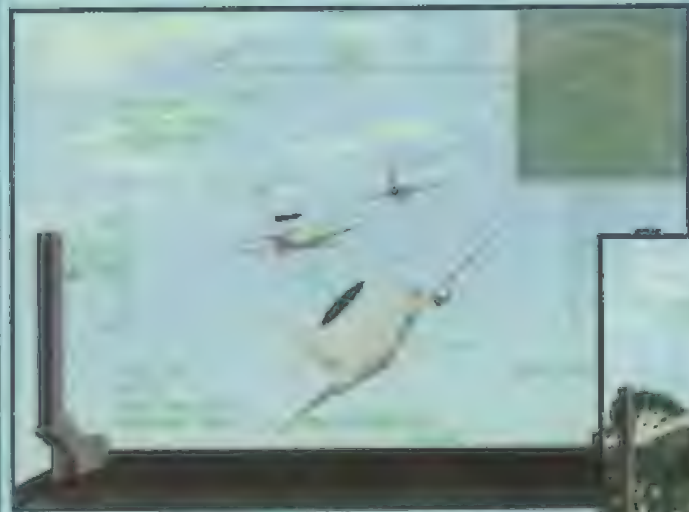
Założenia gry są dosyć proste – jak najwięcej zabawy przy niezbyt skomplikowanym modelu symulacji. Oczywiście realizm jest na tyle zachowany, że nie można nazwać F22 strzelaniną osadzoną w lotniczych realiach, ale niewątpliwie jest to symulator prosty, łatwy i bardzo przyjemny. Podejściem przypomina to gry takie jak STRIKE COMMANDER (opis w SS'15) czy TOP GUN (SS'35). Trzeba więc pamiętać, że dla miłośników realistycznych symulacji F22 nie będzie przebojem, ale zapewniam, że niekiedy warto porzucić na chwilę złożone gry i odpocząć przy czymś tak przyjemnym jak F22. Nie masz tu zbyt wielu problemów: cele namierzasz jednym przyciskiem, radar skanuje przestrzeń niczym wszytkowiedząca wrołka – otrzymujesz informacje o samolotach będących na dowolnej wysokości wokół ciebie. Twoje rakiety

NOVALOGIC to pochowa firma. Jej wspaniały debiut jakim był COMANCHE (opis w SS'17) przyniósł jej miano nowatorskiej, wręcz przełomowej. Jednak po tej strzelaninie z niezłą grafiką nic szokującego się nie ukazało. ARMORED FIST (opis SS'20), WOLF PACK (opis SS'27), czy też COMANCHE vs. WEREWOLF (SS'29) to mniejsze lub większe klapy.

Gwiazda z plakietką NOVALOGIC zbladła doszczętnie, bo ileż razy można odgrzewać ten sam pomysł. Jedyne co mogło uratować twórców COMANCHE to sukces, albo chociaż wydanie bardzo dobrej gry. Cóż było ostatnią deską ratunku? Oczywiście tylko zapowiadany symulator F22. Chociażby z tego powodu, że była to jedyna poważniejsza zapowiedź wydawnicza tej firmy. Teraz F22 już jest. Czy udźwignie upadającą firmę? Czy będzie to gra, która znów zachwyci graczy? Według mnie po części można odpowiedzieć na te pytania twierdząco.

JEJ DESKA RATUNKU

F22 to wdzięczny temat na symulator lotniczy. Ten najnowocześniejszy amerykański myśliwiec bojowy fascynuje miłośników lotnictwa na całym



NovaLogic'96

PC 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 30 MB HDD
VGA = SVGA = SB AWE32

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD)

146 zł

co: Graika

Procedur: nie mam nie przezw.

DEMO - CD'42

zawsze trafiają i niszczą cel, zaś twój samolot to kawał twardziela – wytrzymuje kilka trafień bezpośrednich. Rozumiem, że F22 to bardzo nowoczesny samolot, ale bez przesady.

Ala o to właśnie chodzi – startujesz i rządysz – klimat przedni, zabawa też. Oczywiście nie na długo, gdyż takie gry dosyć szybko się nudzą, ale mogę powiedzieć, że moim zdaniem F22 jest najlepszą grą w swojej klasie, czyli wśród prostych symulatorów. Jest na tyle jednak złożony, że oferuje lotniczy klimat, a na tyle prosty, że grać może w niego każdy. Poza tym wszystkim ta wsparta grafika...

Wróćmy jednak do lotu. Lecisz, zaś w głowie płaczą się urywki nerwowej odprawy. Już nie pamiętasz

wymagają nieco umiejętności od pilota. Nie przejmuj się jednak – przeczytaj dokładnie w podręczniku opis jak niszczyć cele naziemne, później w praktyce zżesz trzy razy, a potem nabierzesz wprawy i dowolny budynek będziesz zamieniał w pięknie wyglądające zgłiszcza. Piękne dla pilota, nie dla osób na ziemi.

I wystrzelisz co chwila pakiet mylący. Pakietów flar i pasków folii w tej grze myśliwiec zabiera tyle co



końcem pasa, znaczy, że wylądowałeś prawidłowo.

Sumując muszę powiedzieć, że gra jest naprawdę fajna. Zapewne zawdzięcza to przede wszystkim wspaniałej oprawie graficznej, ale trzeba przyznać, że zawarcie różnych elementów realistycznych symulacji nadało grze wciągający klimat. Szczerze polecam F22 LIGHTNING 2 zarówno wyjadaczom lotniczym, jak i laikom stawiającym pierwsze kroki. Pierwszych na pewno czeka trochę rozrywk i podziwiania sposobu modelowania terenu, zaś drudzy przekonają się, że symulatory to najlepsze gry na świecie.

KaŹteck

F-22 LIGHTNING II

wagon towarowy,

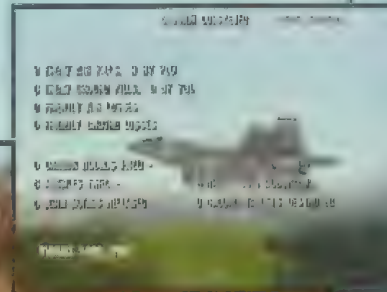
gdzie i kogo masz atakować. Niestety, szkolenie okazało się słabsze od stresu. Jednak nic się nie martw. Zadania są zawsze bardzo proste i możesz je wyświetlić podczas lotu. Włącz autopilota, który skieruje cię w rejon misji. Jeśli czeka cię walka lotnicza przełącz tryb bojowy na pociski AMRAAM. Nigdy nie stosuj podczas lotu dolotowego dopalacza – chyba, że chcesz zlecieć na tęg podczas powrotu do bazy. Jeśli pojawią się wrogie maszyny naciśnij ENTER, by ustalić coś co w tej grze nazywa się SHOOT LIST, czyli innymi słowy – wybrać aktywny zespół celów, który będziesz atakował. Najczęściej będzie to jeden klucz samolotów.

Jak już ustalisz co chcesz z grubszą atakować, musisz podać swojej wspaniałej amerykańskiej elektronice komu dokładnie chcesz przywalić. Tak więc wybierz konkretny samolot z klucza, poczekaj aż głowica bojowa namierzy cel, co potwierdzi czerwonym kolorem oraz brzęczykiem, i odpalaj. Teraz poczekaj z otwarciem szampana aż przeciwna maszyna spotka się z malką Ziemią. Oczywiście na krótkich dystansach psujesz samoloty wroga przy pomocy działka i rakiet Sidewinder, które w tej grze mają zadziwiająco skuteczną skuteczność. Trochę gorzej będziesz miał z celami naziemnymi, gdyż nawet na wpół kierowane bomby lotnicze

Jedyne poważne problemy jakie możesz mieć w grze są związane z rakietami namierzającymi twój samolot. Równie nieprzyjemne są pociski wystrzeliwane z ziemi, jak i z powietrza. Jediną rozsądną taktyką jaką udało mi się wypracować był brak rozsądnej taktyki. Jeśli robiłem prawidłowy unik połączony z wyrzuceniem pakietów mylących, to miałem prawie jak w banku rąbnięcie rakietą. Dlatego też jak tylko usłyszysz głos informujący mnie o wystrzeleniu niebezpiecznego podarunku, szybko zaczynam wykonywać debilne manewry, najłepiej kręcę się w kółko

czyli coś w okolicach 100 – tak więc raczej nie należy się martwić, że się skończą.

Jeśli wykonasz misję i jesteś wygodny naciskasz przycisk END i już możesz zbierać gratulacje w bazie. Jeżeli jednak postanowisz zabawić się w pilota, możesz wylądować – nie jest to trudna sztuka, ale i tak to chyba najtrudniejszy element tej symulacji. Najtrudniejszy bo nieobowiązkowy. Musisz, podchodząc mniej więcej w osł pasa, zwolnić i wystawić podwozie oraz klapy. Później trzeba w miarę delikatnie przygłębić, włączyć hamulce i wyłączyć silnik. Jak się zatrzymasz przed





Świat się zmienia. Ludzie odchodzą, przychodzą nowi, rozwijają się technologie i firmy, wszystko idzie do przodu. Patrząc na wolno przesuwające się podę mą drapacze chmur tworzące centrum Seattle uświadomiłem sobie jak długą drogę przeszła szeroko pojęta informatyka. I to w tak krótkim czasie. Mając w pamięci kreski i nieforemne pudełka usiłujące udawać budynki w pierwszych edycjach symulatora, można należycie docenić pracę i wysiłki wielu ludzi.

FLIGHT SIMULATOR należy do tej wąskiej grupy gier, których nowe wersje pojawiają się dość regularnie co jakiś czas. Zresztą nie dziwi ten fakt, jeśli weźmie się pod uwagę wydawcę. Zapewne symulacja została potraktowana jak kolejne wersje DOS albo Windows. Takie podejście sprzyja niewątpliwie refleksjom. Już sam nośnik uświadamia postęp – najpierw duże dyskietki o pojemno-



ści 360 KB, później małe 3.5" i na koniec krążek CD. Taki FLIGHT SIMULATOR to doskonały eksponat muzealny – być może kiedyś potomni będą oglądać w gablocie pod tytułem „Rozwój oprogramowania komputerowego pod koniec XX wieku” screeny z kolejnych wersji gry.

A jednak mimo to, że program zmienił się tak diametralnie, można powiedzieć, że to wciąż ta sama gra. FLIGHT SIMULATOR jest klasą sam w sobie i założenia gry nie zmieniły się praktycznie od jej powstania. Mianowicie w tej symulacji lot stał się celem samym w sobie. Wybierasz samolot, lotnisko, porę dnia i roku. Potem start. Cały lot kończy się, miejmy nadzieję, lądowaniem. Przecież to nudne! – zakrzykną wielbiciele gier akcji, a nawet niektórzy miłośnicy wojskowych symulatorów. Przecież to bardzo ciekawe! – odkrzykną entuzjaści awiacji, osoby mające jakieś doświadczenia z prawdziwym lataniem, no i oczywiście piloci z certyfikatami w kieszeni. Prawda leży gdzieś pośrodku. Z pewnością nie jest to gra dla wszystkich. Do niej trzeba koneserów. I to bynajmniej nie znaczy, że komputerowi piloci, którzy chcą strzelać i bombardować są gorsi czy bardziej dziecinni – po prostu gusta nie podlegają dyskusji. Pomyślcie co by było, gdyby wszyscy lubili to samo...

Nawet kultura masowa jest na swój sposób zróżnicowana.

Jednak nie przesadzajmy z tą nudą. Zastanówcie się chwilę.

Czy łą-

Schweizer 2-32 to gratka dla miłośników awiacji bez g a z ó w

wyiotowych. Latanie



dowa-
nie nad ranem we
mgie jest takie banalne? Albo lot obłożony jak ślizgawka awionetką podczas turbulencji – mało ekscytujące? A podejście do lądowania taką kobyłą jak Boeing 737-400 na lotnisko, którego nie znasz, z uszkodzeniami na pokładzie. A lot szybowcem podczas zalamania pogody. A lądowanie w zimie, w nocy i przy zerowej widoczności bez radia. A uszkodzenia systemów pokładowych. A to, a tamto... Po prostu życie.

W realnym świecie nieszczęśliwe zbiegi okoliczności, błędy profesjonalistów też się zdarzają i unicestwiają istnienia. I to nie komputerowe, lecz niestety prawdziwe. A w grze możesz sobie dowolnie nawarstwiać problemy, usterki, czy też warunki pogodowe bez konsekwencji. Nie przesadzaj jednak z trudnościami, bo później, jeśli jesteś ambitny, cały zestresowany będziesz leciał pół godziny lub dłużej do najbliższego lotniska, by wariować podczas podejścia do lądowania. Zapewniam, że sztuka pilotażu, szczególnie podczas realistycznej pracy układów sterowania jest niezwykle trudna. No może nie trudna, ale z pewnością dla początkujących zdradliwa.

PORA LECIEĆ

W podstawowej wersji gry masz do wyboru sześć odmiennych samolotów. Sopwith Camel to słynny wojownik przestworzy z czasów wielkiej wojny – angielska odpowiedź na kolejne modyfikacje Fokkerów. Jak się nie trudno domyślić maszyna powolna, zwrotna i o doścym małym zasięgu. Jednak spokojnie możesz nią wykonywać loty krajoznawcze między niedaleko położonymi lotniskami. Szybowiec



niewątpliwie ciekawe, ale wymagające dużej wiedzy i umiejętności. Stanowczo odradzam lot szybowcem na początku

MICROFLIGHT

kariery. Cessna Skylane RG R182 to wielofunkcyjna awionetka. Cicha, wygodna, przyjemna do prowadzenia, wyposażona we wszystko co potrzeba. Jak na mój gust troszeczkę bez charakteru, ale doskonała na pierwsze loty. Extra 300S to samolot akrobatyczny. Można powiedzieć, że należy do klasy wyczynowej. Dość nerwowo reaguje na stery, ale po kilku lotach szkoleniowych z pewnością go okiełznasz. Postuduj figury lotnicze i spróbuj na dużej wysokości wykonać je samodzielnie. Learjet 35A to powietrzna salonka dla bogaczy. Cichutka, idealna do prowadzenia, zaopatrzona we wszystko co potrzeba – od pełnego barku z tyłu do najnowocześniejszej elektroniki z przodu. Boeing 737-400 to już wyższa szkoła jazdy. Zupełnie inne latanie w porównaniu do poprzednich maszyn. Warto latać Boeingiem na długich trasach – nie ma to jak frajda ze startu w Londynie i lądowania w Warszawie.

SWOBODA

Jesteś wolny. Wolny jak ptak. A nawet jak ptak o zwiększonym zasięgu. Kolejne edycje FLIGHT SIMULATOR oferowały coraz większą liczbę odwzorowanych lotnisk, także liczne dodatki uzupełniały zestaw podstawowych portów lotniczych. Teraz przed tobą stoi cały świat. Pasy startowe wszystkich znaczących portów lotniczych mogą być miejscem startu bądź lądowania twojego samolotu. W dodatku nie leciś nad płaskimi polami – twórcy postarali się o odwzorowanie rzeźby terenu i efektów działalności człowieka. Już teraz można się pokusić o stwierdzenie, że w tej grze stworzono komputerowy obraz naszej planety. Oczywiście nie do końca, jeszcze twoja wyobraźnia musi pracować, ale z pewnością nie będzie

się już tak wysilać jak dawniej. A pomyślcie co będzie za jakiś czas. Jak będzie wyglądał FS w wersji siódmej czy ósmej.

Miasta, pola (golfowe), góry i pustynie przygotowane za pomocą dosyć sugestywnych tekstur. Oczywiście podanci mogą mieć pretensję, że wszystko jest nazbyt kwadratowe, że miasta nie są dokładnie takie jak naprawdę. Ale tu nie o to chodzi. Jeśli ktoś chce podziwiać świat z lotu ptaka to musi sobie kupić bilet lotniczy. I to lepiej na krótkie rejsy, gdyż wszystkie długodystansowe loty odbywają się na takiej wysokości, że na ogół nic nie widać.

W symulacji liczy się klimat. Radość z odbytego lotu, podczas któ-



kich innych źródeł (al radiowych – wszelkie przeszkody terenowe nie przepuszczają sygnału. Jeśli więc nie będziesz mógł zlokalizować jakiegos nadajnika zwiększ wysokość. Pamiętaj też, by wpięrow stosować zasadę zmieniania kolejnych bliższych nadajników, a nie od razu przełączenia na docelową radiolantnię. Sygnał z nadajników VOR pozwala określić odległość samolotu od źródła (al – nie ma więc proble-



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 95 FOR WINDOWS'95

rego przeżytych jakieś niespodziewane trudności. Zadowolenie z dobrego lądowania lub perfekcyjnego wykonania figury akrobatycznej. To program dla ludzi z wyobraźnią. W pewnym sensie FLIGHT SIMULATOR nie jest grą, a narzędziem, dzięki któremu możesz tworzyć lotnicze sytuacje w dowolnym punkcie Ziemi o dowolnej porze dnia i roku. Realizm polega na tym, że raz możesz normalnie wystartować, monotonnie lecieć dwie godziny (rzadko kto to wytrzyma) i zupełnie bez przygód wylądować, by za drugim razem walczyć o życie z dzikimi przeciwnościami.

NAWIGACJA

Będąc nieograniczonym bardzo łatwo jest się zgubić. Na całe szczęście do perfekcji opracowano trudną sztukę nawigacji. FLIGHT SIMULATOR kontynuuje stare, dobrze znane i stosowane metody nawigacyjne. Oczywiście system nawigacyjny bazuje na nadajnikach VOR, czyli tak zwanych latarniach radiowych. Cały świat pokryty jest siecią takich nadajników. Oczywiście sieć ta w różnych punktach cechuje się różną gęstością, ale chyba nie masz zamiaru latać w kółko nad Himalajami. Jedyne czego brak jeszcze w FS 6.0 to satelitarne sposoby określania pozycji samolotu – dzisiaj często piloci właśnie tę metodę stosują podczas lotów.

Nadajniki VOR pracują w paśmie 108.0 – 117.95 MHz. Praca ich jest ograniczona tak jak wszyst-

mu z lokalizacją samolotu w przestrzeni, szczególnie gdy korzystasz z niamarów dwóch różnych nadajników. Są jeszcze prostsze nadajniki NDB działające na zasadzie wysyłania sygnału „Tu jestem”. Nie możesz dzięki nim określić położenia ani odległości, ale doskonale możesz trzymać kurs. Poza tym w końcowej fazie lotu, już podczas podejścia większość lotnisk weźmie cię na swego rodzaju radiową smycz – uaktywni się system ILS.

Pamiętaj, że nawigacja to podstawowa sprawa podczas latania – jeśli ją opanujesz będziesz czuł się jeszcze bardziej swobodny i na pewno mniej zdezorientowany. Przestudiuj dokładnie odpowiednie rozdziały w podręczniku i korzystaj z elektronicznej pomocy – po pewnym czasie na pewno nabierzesz wprawy.

POMOC

W grze znajdziesz coś w rodzaju elektronicznego multimedialnego podręcznika. Szkoła latania z filmami, loty wraz z instruktorem, przegląd poszczególnych konstrukcji, informacje o działaniu

wszelkich przyrządów... Dociekliwi mogą znaleźć wiele interesujących informacji dotyczących awiacji, zaś początkujący niewątpliwie łatwiej i szybciej poznają arkana trudnej sztuki pilotażu. W pewnych miejscach informacje są zbyt ogólne, ale generalnie jest to bardzo przydatne narzędzie.

Dla miłośników mocnych wrażeń przewidziano opcje – ADVENTURE, CHALLENGE i SUPRISE – możesz się spodziewać wszelkich przeciwności losu, a nawet czegoś

gorszego. Gdy pomyślnie przejdziesz wszystkie próby będziesz mógł dumnie pomyśleć – Jestem dobry. I doazre, bo o perfekcję w tej grze chodzi.

FLIGHT SIMULATOR 6.0, tak jak poprzednie edycje gry, jest swego rodzaju platformą, którą można rozszerzać. Program ten ma bardzo modułową budowę – przypomina to na swój sposób DO-

OM. Szybko symulacja zostanie wzbogacona o nowe lotniska, lepsze odwzorowanie istniejących, nowe samoloty i inne elementy. Cieszą też niezmiennie takie bajery jak możliwość podłączenia do komputerowej symulacji wieży kontrolnej. Miłośnicy tematu niewątpliwie nie będą narzekali na nadmiar czasu.

No to świeca w górę i Sidewinder między oczy. W przenośni.

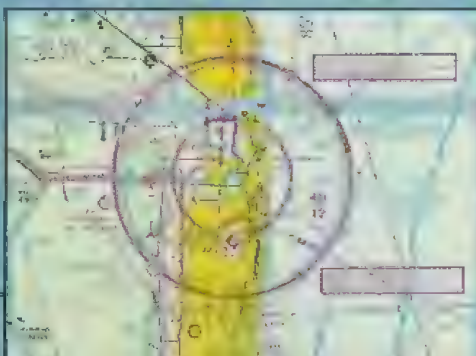
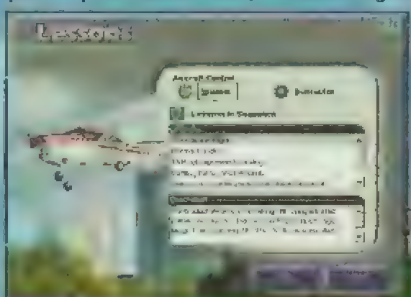
KaYteck

Microsoft'96

PC WINDOWS 95 1 CD
486DX4/100 8 MB RAM 50 MB HDD
SVGA SB SB AWE32 GUS

Autorizowany dystrybutor
Microsoft (PC CD) 100 zł

Za: swoboda, realizm i w ogóle
Przeciw: jeśli nie lubisz symulatorów, to cóż...



Flight School

Operating Airplane Control Surfaces

Pilots use control surfaces, also called flight controls, to move the airplane about the three axes of flight. The rudder steers the airplane about the vertical axis, the ailerons roll the airplane about the longitudinal axis, and the elevator moves the airplane about the lateral axis.

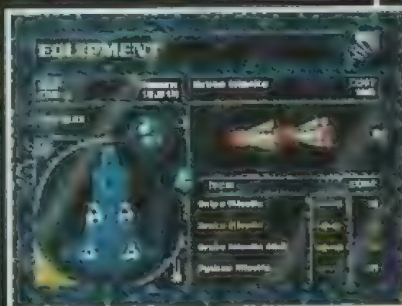
Primary and Secondary Control Surfaces

Control surfaces fall into two basic categories:

- Primary control surfaces include the ailerons, elevator, and rudder. These are the control surfaces that the pilot uses to move the airplane about the three axes of flight.
- Secondary control surfaces include the flaps, slats, and spoilers. These are used to increase lift and drag, and to control the airplane's descent rate.

The Axes of Flight

Each of the three primary control surfaces moves an airplane about one of the three axes of flight. The ailerons roll the airplane about the longitudinal axis, the elevator moves the airplane about the lateral axis, and the rudder steers the airplane about the vertical axis.



nowego nie będzie. Chodzi mi tylko o dynamikę wzrostu – ogólny poziom tego ja-

tunku z początku szedł ostro w górę, zaś teraz krzywa będzie łagodniejsza. Oczywiście, powtarzam raz jeszcze, wszystko zależy od rozwoju sprzętu jaki mają przeciętni użytkownicy –

gdyby nagle upowszechniły się nowe standardy zapisu i kompresji na krążkach CD, zaś moc obliczeniowa procesorów znacząco by wzrosła, to kto wie w jakie gry byśmy grali. Jednak graczy nigdy nie wyda kilku tysięcy dolarów na najnowsze nowinki techniczne. Po PRIVATEER 2 będziemy mieli więc raczej do czynienia z rozwojem poziomym niż pionowym. To znaczy, że następne edycje będą po prostu bardziej rozbudowane – więcej filmów, planet, osób, dłuższa fabuła, a co za tym idzie, zwiększała się będzie liczba krążków CD, a nie jakość techniczna poszczególnych elementów gry.

TH

Canera niczym kamień mknęła na spotkanie z powierzchnią Ciusa. Mieszkańcy ze zdumieniem wysoko zadzierali głowy. Nic i nikt nie mógł pomóc załodze. Transportowiec dokonał swego żywota wśród głuchych wybuchów, skryty w kłębach dymu. W swą ostatnią podróż zabrał wiele istnień, gdyż uderzył w kompleks mieszkalny stolicy...

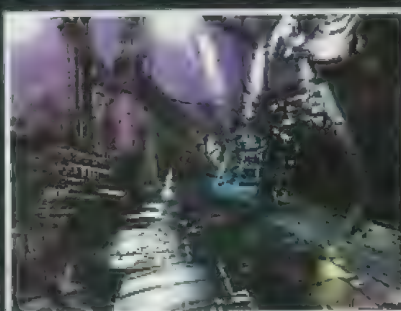
– Ciemność widzę! – zakrzyknął Serr Lev Arris. Jednak już po chwili co innego zaprzętało jego świadomość. Myślał... pamięć... wspomnienia... doświadczenia. Nie był pewien. Zastanawiał się. Myślał... Nie wiedział! NIE PAMIĘTAŁ! Na szczęście szok znów zabrał go w otchłani nieswiadomości. Jednak wciąż, gdzieś w najgłębszych zakamarkach jaźni, tlił się dzieli strach...

z przygodową fabułą sprawiło, że gra odniosła znaczący sukces. W dodatku jak na owe czasy gra oferowała fantastyczną wręcz oprawę graficzną – przede wszystkim śliczny symulator walk kosmicznych. Dla wielu stała się grą kultową. Bardzo długo żyła własnym życiem w naszych rubrykach HELP i SAVEGAMER, a także w licznych BBS'ach. Trzeba przyznać, że przygody awanturniczego pilota przyćmiły wszystkie uprzednio wydane edycje WING COMMANDER. Dopiero krok technologiczny dokonany w WC3 był początkiem końca PRIVATEER.

KROK W PRZÓD

Jak mawiają – historia lubi się powtarzać. Pierwszy PRIVATEER swój kształt zawdzięczał głównie doświadczeniom zdobytym podczas produkcji kolejnych edycji WING COMMANDER. Podobnie jest i dziś. Skok jakościowy WC3 i produkcja WC4 stanowiły doskonałe zaplecze produkcyjne dla twórców THE DARKENING.

Pod względem technicznym PRIVATEER nie jest grą rewolucyjną.

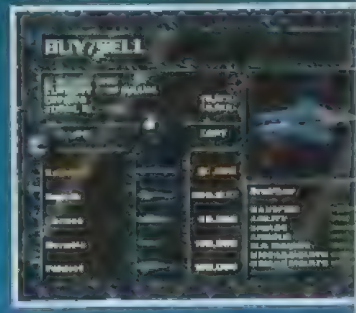
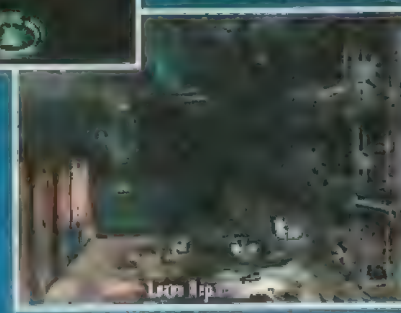
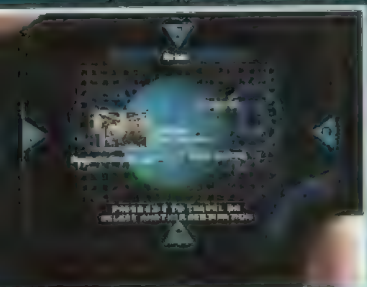


Poruszając się w przestrzeni wyznaczonej przez dzisiejszy poziom rozwoju szeroko pojętej informatyki, twórcy starali się udoskonalić wszystkie rozwiązania techniczne, które dostępne są dla przeciętnego zachodniego gracza. THE DARKENING jest więc swego rodzaju podsumowaniem roku, przy jednoczesnym maksymalnym dostosowaniu się do dzisiejszych możliwości sprzętowych. Właśnie stąd w moim tekście tak wiele „naj”. Wydaje się, że ORIGIN w kilku dziedzinach osiągnął pewien pułap, którego dzisiaj nie da się łatwo przeskoczyć. Technika rozwija się bardzo dynamicznie, ale nie aż na tyle, by za miesiąc czy sześć jakaś firma opracowała grę, która całkowicie zmieni obraz gatunku. Jakość filmów, części symulacyjnej i oprawy jest bardzo wysoka zarówno pod względem technicznym, jak i, pozwólcie, że użyję ogólnika – merytorycznym.

Nie twierdzą, że po THE DARKENING już nic nigdy

ZNOWU ZA STERAMI

PRIVATEER nie do końca jest przeniesieniem starego pomysłu w dzisiejsze realia techniczne. Jak dobrze pamiętacie, cały wątek przygodowy w starej edycji polegał na przekazywaniu pisanych tekstów przez niemiłosiernie grymaszące geby. Teraz cała fabuła opiera się na filmach. Każda rozmowa to wiele megabajtów na kompaktach. Stąd rozwój wątku przygodowego stał się bardziej liniowy – kroczysz od jednej rozmowy do drugiej. Nie możesz latać po ko-



smosie i zagadywać z każdym barmanem, choćby tylko po to, by powiedzieć ci – „Spadaj frajerze”. W pewnym sensie gra nieco straciła po wprowadzeniu filmów – kosmos stał się mniej „interaktywny” i w ogóle mniejszy. Nie ma już tak silnego odczucia obecności w innej rzeczywistości, w innym czasie i miejscu. Gra nabrała charakteru przygodowego – po nitce do kłębka, choć nie można przesadzić i powiedzieć, że zupełnie znany klimat bezpowrotnie znikł. W części ekonomicznej czy symulacyjnej nawet się rozwinął, i to znacznie.

Masz jeszcze większą swobodę – będziesz wykonywał wiele rozbudowanych misji pobocznych, mo-

Film jest doskonałym połączeniem gry aktorskiej i komputerowych scenerii. Zwróćcie uwagę na profesjonalizm aktorów, którzy w większości swe partie odgrywają w blue-box'ie. Główny bohater grany przez Johna Hurta to postać bardzo wyrazista. Cziwlek zagubiony, ale silny i zdeterminowany. Odważny, ale wyrachowany. Stracił pamięć, ale nie stracił instynktu – wie jak przeżyć w tym zwirowanym świecie. Razem z Christopherem Walkenem, o którego talentach nie trzeba chyba nikogo przeko-

pokierować odpowiednio rozmową. Interakcja nie jest zbyt skomplikowana, a z pewnością nie można mówić o wirtualnym aktorstwie. Zasadniczo akcja gry polega na pokazywaniu kolejnych filmów odkrywających kolejny element śmiertelnych puzzli. Zapisuj stan gry przed każdym filmem, zaś na końcu w twoim dzienniku powinna pojawić się jakaś wskazów-

we, ucieczki, pościgi... czego chcesz więcej? Trudno wymyślić – łatwiej zagrać i być zaskoczonym wyobraźnią twórców symulatora. Z jednej strony urzeka dopracowanie wszelkich pojazdów, których różnorodność jest naprawdę duża, a z drugiej wciągają ciekawie przygotowane misje.

Symulator kosmiczny jest niemalże celem samym w sobie. Zdobysz pieniądze, zmieniasz pojazdy, kupujesz wyposażenie i wypełniasz misje, by zdobywać pieniądze, które wydajesz na... Kółko się zamyka i na długo nie wypuszcza gracza. W THE DARKENING dzięki wálkowi finansowemu nie ma sytuacji, w której łatasz, bo musisz zobaczyć film, a tak dość szybko działa się w WING COMMANDER. Tutaj gra jest jakby wielopłaszczyznowa i to zapewne zadecyduje o jej sukcesie.

Symulator pracuje jedynie w SVGA i na Pentium, które zarazem jest minimum. Gra działa zadziwiająco płynnie. Widać, że włożono wiele wysiłku w dopracowanie kodu.

Co do taktyki, to po pewnym czasie, kiedy miałem już statek średniej klasy, wypracowałem sposób na wszelkie

mniejsze i średnie myśliwce, który na-

zwijmy „przyjęciem na klatę”. Mianowicie często następuje sytuacja, w której lećisz na kursach spotkań z swoimi przeciwnikami. Włącz dopalacz, rób małe uniki i cały czas strzelaj do kolesia. Kiedy masz do czynienia z większym statkiem, możesz mu puścić w tej fazie pigułę w postaci rakiet. Gdy się zbliżycie nie unikaj zderzenia – twardej odbije się od ciebie, będzie miał minimalną prędkość i przestanie strzelać, zas ty będziesz go miał przed dziobem. Wystarczy schować na chwilę wroczony humanitaryzm i szybko postać kamera do plecka. O ile piekło w tym świecie istnieje... Pamiętaj jednak, by robić ten manewr ze statkiem z mocnymi osłonami, najlepiej z dodatkowym generatorem pola ochronnego na pokładzie.

Para grać, bo warto.

KaTeck

PRIVATEER 2 THE DARKENING

żesz handlować, wynajmować statki, a nawet najemników pracujących dla ciebie. Pod tym względem widoczny jest postęp – np. gdy masz trochę kasy i dowiadujesz się, że na jakiejś planecie nastąpił znaczny niedobór danego surowca, możesz sformować flotyllę handlową – wynajmujesz kilka transportowców, kilku najemników do ochrony, sam stajesz na czele konwoju i lecisz przez pół systemu, by zarobić kupę kasy.

INTERFABULARNE FILMY

Są to najlepsze filmowe wstawki, jakie kiedykolwiek przygotował ORIGIN. Charakter filmu kształtuje klimat całego kosmosu w którym żyjesz. Nieco smutna, przynębiająca muzyka ożywia się jedynie gdy ma się wydarzyć coś strasznego. Bary pełne są zwyrodniałych ludzi i dziwnych zmutowanych istot. W świecie tym króluje przemoc. Nikt nie jest pewny jutra, nieistotnych ideałów, wszyscy żyją żądzą zysku, która wielu zabija. Kosmos przesiąknięty jest chorobą, która go zżera. Fabuła, kreowana filmami, jest cały czas, niczym tytuł gry, tajemnicza, mroczna i pełna zagadek. Zmienia się polityka, społeczeństwo, media... życie staje się coraz bardziej wypaczone. Ty zaś znasz się na wszystkim. Będziesz zgłębiał tajemnice tego mrocznego systemu i niekiedy będziesz żałował, że rozpocząłeś swą wędrówkę. Jednak musisz odnaleźć swoje ja, swoją świadomość, swoją pamięć...

nywać, przenieśli prawdziwego filmu do gry komputerowej. Mark Hamill, jako Blair był niezły, ale czuło się, że traktował swoją rolę

W WING COMMANDER jako przygodę, nowe doświadczenie, coś nietypowego. W THE DARKENING aktorzy po prostu grają w filmie, zaś jedyną różnicą polega na tym, że film wyświetlany jest na ekranie komputera, a nie w kinie.

Większe możliwości mieli scenarzyści i operatorzy kamery. Umiejętny mariaż technik filmowych i komputerowych widoczny jest w fantastycznej pracy kamery. Ujęcia zmieniają się w jak w kalejdoskopie, są zaskakujące, niekiedy trudno czytelne. Ale po obejrzeniu całej sceny jest się na ogół pod wrażeniem i chce się to zobaczyć raz jeszcze. W niektórych epizodach występują dwie osoby, które na ogół prowadzą swobodną walkę osobowości, w której stawką są różne informacje. Inne filmy to sceny zbiorowe pełne doskonale ucharakteryzowanych statystów. Sumując trzeba powiedzieć, że film jest dziełem doskonałych profesjonalistów, dzięki czemu stanowi mocny punkt gry.

Interakcja gracza odbywa się podobnie jak w WING COMMANDER. Podczas niektórych filmów musisz

Jeśli nie otrzymałeś informacji znaczącej, że musisz się cofnąć i inaczej sterować rozmową.

W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

Lot jest odłotowy. Pamiętając o charakterze kosmicznych zmagani, które z założenia są dosyć zręcznościowe można śmiało twierdzić, że jest to najlepiej opracowany symulator walk kosmicznych. Jak ktoś się uprze to może nawet powiedzieć, że jest realistyczny w swej strzelankowości. Ale bez przesady – jeśli poważnie chcesz obmyślać różne taktyki i warianty walki powinien poczekać na nową edycję X-WING. Tutaj nie o to chodzi.

Krzyżujące się promienie laserowe, plastyczne wybuchy, raidety, transportowce, planety, stacje kosmiczne, wielkie krążowniki, małe myśliwce, piraci, wojsko, handlowcy, spokojni ludzie, tajemnicze zjawy, przemycane ładunki, narkotyki, niespodziewane kontrole, miny, bomby atomowe, torpedy gwiazdne, skwierczące pola osłony, komunikaty, wrzaski, jęki, dzikie odgłosy, formacje, ataki pozycyjne, ewolucja kosmiczna, akcja ratunko-





Premiera tej gry przekładana była kilkakrotnie. Jej nieinteraktywne demo od paru ładnych miesięcy można było znaleźć w Internecie. Już zaczynałem wątpić, czy w ogóle się ukaże. Moje obawy były tym większe, że była przygotowywana przez firmę MERIT STUDIOS, która swojego czasu robiła też HARVESTER. Robiła, robiła, a potem słuch o nim zaginął. Jakież więc by-

ale ktoś rościł sobie pretensje do wyrażenia „Double Trouble”. Stało na tym, że główny bohater zamiast w „podwójno”, wpadł w „prawdziwe” kłopoty.

BUD TUCKER IN REAL TROUBLE należy do grupy tzw. wacky adventure, czyli gałęzi przygodówek, która ostatnio odenwała się od



i pokrzyżować przestępcze plany Dicka Tate.

W tym miejscu można by przejść do wywodów na temat grafiki, dźwięku i zagadek, gdyby nie pewna rzecz. Otóż BUD TUCKER został wydany całkowicie po polsku – zarówno napisy na ekranie, jak i ścieżka dialogowa zostały przygotowane w naszym rodzimym języku! Grając, nie raz tarzaliśmy się ze śmiechu i zwiłaliśmy po kątach w konwulsjach wesołości,

jest ich wiele i są ciekawe. Można ich słuchać godzinami. Odgłosy przedstawiają się również dobrze. Dzięki temu nie rzuca się wcale w oczy, że grafika jest w przestarzałym już obecnie trybie VGA. Ładna, kolorowa, bardzo fachowa, wraz z dźwiękiem stanowi przekaz audiowizualny, jakiego nam polrzeba.

Bohater jest ładnie animowany, kiedy przez chwilę zastanawiamy się jaką czynność wykonać, potrafi obejrzeć się, wypuścić balona z gu-



BUD TUCKER REAL TROUBLE



to moje zdziwienie, gdy po powrocie z wakacji okazało się, że BUD TUCKER spoczywa sobie grzecznie na półce, czekając na mój powrót. Gra na początku miała zostać wydana pod nieco innym tytułem,

Merit Studios'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 2 MB HDD
VGA = SB = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
GUS (PC CD)

polska wersja!, dobra muzyka, dużo kolorów
Prawda: jak na BEST BUY trudno coś znaleźć.

DOWN IN THE DUMPS (opis w SS'39).

Bud Tucker to zyjący w małej miejscinie Barryville typowy nastolatek. Znudziła mu się szkoła i postanowił pójść do pracy. Zatrudnił się jako chłopak rozwożący pizzę, a po godzinach pomagał w eksperymentach miejscowemu naukowcowi. Ów profesor wymyślił właśnie jakąś dziwną maszynę, która potrafi rozmnażać rozmaite przedmioty. Od razu zadzwonił po swego asystenta. Pierwszy pokaz zakończyło wtargnięcie Dicka Tate – miejsciego „dobroczyńcy”. Intryga zabrał maszynę i uwięził naukowca. Bud Tucker postanawia uwolnić profesora

bowiem tłumaczenie i aktorstwo są po prostu wyśmienite! Można podziwiać SMURFY (opis w SS'41) za niezłe spolszczenie, można uznawać zapał z jakim pisano A.D.2044 (SS'40), ale BUD TUCKER po polsku – to przekracza wszelkie pojęcie!

Udało mi się uchwycić jeszcze jedną rzecz. Otóż grając najpierw w wersję angielską, a potem w polską zrozumiałem, że dopóki gra nie „mówi” po polsku, jest dla nas czymś obcym, są te banery, które działają nawet mimo dobrej znajomości języka. Gdy natomiast w tej samej grze bohaterowie zwracali się do mnie tym samym językiem, którego używałem od lat gdzieś dwudziestą, po prostu czułem bluesa! Zupełnie nowa jakość.

Wróćmy może do strony technicznej. Udźwiękowienie dokonane jest w pełni profesjonalnie – po prostu polski wydawca, OPTIMUS pokazał pazury – od tej chwili drżycie wszyscy, którzy będziecie chcieli z nim konkurować. Gadając zawodowi aktorzy, dźwięk jest czysty i odpowiednio zrealizowany. Sfera dźwięków została również przygotowana świetnie. Muzyczne podkłady na kartach z syntezą wave-table brzmią kapitalnie,

my, którą żuje, a nawet podrapać się między nogami! Każda lokacja jest bajecznie kolorowa i zawiera mnóstwo szczegółów.

Występuje cała masa subquestów i zwrotów akcji. Zagadki nie są ani za trudne, ani za łatwe – w sam raz. Generalnie nie ma przestojów w graniu. Sterownik to oczywiście SCUMM, choć można go używać zarówno w wersji standardowej, jak i obrazkowej, znanej z FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (opis w SS'27).



BUD TUCKER to powód do dumy, że wreszcie zaczęły pojawiać się gry, które bez problemu można kupić na prezent młodszemu bratu lub siostrze bez obawy, że czegoś nie zrozumie.

Banise





wstał balagan, o jakim nikt nie śnił.

Firma PSYGNOSIS po raz drugi już sięgnęła do tego elementarza absurdałnego humoru. Postanowiła oprzeć się na sprawdzonych wzorcach, ale w stosunku do wydanego latem zeszłego roku DISCWORLD (opis w SS'26) – jak się za moment przekonamy – znacznie podniosła poprzeczkę.

W nowej grze występują odwołania do filmów, między innymi zrealizowanego przez komików z grupy

"Oto komnata rozświetlona płomieniami świec... Tu stoją zyciometry – półki zyciometrów: szorokie klepsydry, po jednej dla każdego żyjącego człowieka, przesypujące miłki piasek z przyszłości w przeszłość. Skumulowany szelest spadających ziarenek wzbudza szum głośniejszy niż huk fal morza. A oto gospodarz tej komnaty. Przechadza się wzdłuż ścian, wyraźnie zamyślony. Ma na imię Śmierć."

Terry Pratchett „Mort”

ŚWIAT DYSKU

Wielki żółw, stojące na nim cztery słonie dźwigające na swych grzbietach płaski Dysk – owa dziwna, pę-



Psygnosis'96

2 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 1 MB HDD
SVGA = SB = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
(PC CD)

138 zł

przeżycie zagadek, wykonanie godne Nobla
panować nad nim rzeźby doskonałych...

dżąc przez wszechświat konstrukcja jest miejscem, w którym rozgrywa się historia z książek Terry'ego Pratchetta. Pisarzowi udało się stworzyć rzeczywistość absurdu. Magia jest tam na porządku dziennym, tak jak u nas ziemniaki. W Świecie Dysku osobnik zwany Śmierć (rodzaj męski!) jest wyjątkowo ludzki, bywa że niektórzy w ogóle nie zwracają na niego uwagi. Gdy jednak postanowił wyjechać na zasłużony urlop, po-

Monty Pythona „Żywo! Brian”. Zawarte w tekstach dowcipy są bardzo cięte i niestandardowe. Nawiasem mówiąc, głosu Rincewindowi użyczył Eric Idle, dawny członek Monty



Python. Akcja pierwszego aktu rozpoczyna się w Ankh-Morpork, w kolejnych zaś przenosi się między innymi do pseudo-Egiptu i pseudo-Hollywood. Wyobrażacie sobie Śmierć przygotowującego się w garderobie do występu w westemie?

KONTYNUACJA CZY PRZEŁOM?

Podniesienie poziomu grafiki z VGA na SVGA to bynajmniej nie wszystkie zmiany. Animacja postaci oraz ruchome motywy w każdej lokacji jeszcze lepiej oddają koloryt przedstawianego świata. Oczywiście, większość lokacji składa się z kilku ekranów, przy czym scrolling jest wyjątkowo płynny. W porównaniu z pierwszą częścią oszołamiającej poprawie uległa ścieżka dźwiękowa. Występujące jako background kompozycje są bardzo bogate muzycznie, nie mając nic wspólnego ze skromnymi (choć bardzo melodyjnymi!) modułami z pierwszej części DISCWORLD.



DISCWORLD 2

MISSING PRESUMED...?

Jako dodatek do gry dołączana jest powieść „Mort”, czwarty wydany w Polsce tom „Świata Dysku”.

W ostatnich miesiącach ukazało się sporo dobrych przygodówek: PANDORA DIRECTIVE, LOST FILES OF

Tak jak poprzednio, napotkamy znane z różnych tomów Pratchetta postacie i motywy. Jest np. Babcia Weatherwax, leżąca martwa w koslnicy. Wędrowny sklep, w którym to Rincewind zakupił niegdyś swój wierny Bagaż, pojawia się na mapce w różnych miejscach. Rektory Niewidzialnego Unwersytetu grają w ogródku w knykieta, zaś Arcykancierz przesiaduje w jadalni. Większość postaci w każdym akcie zmienia miejsce pobytu, co tworzy wrażenie, że świat gry żyje własnym życiem.

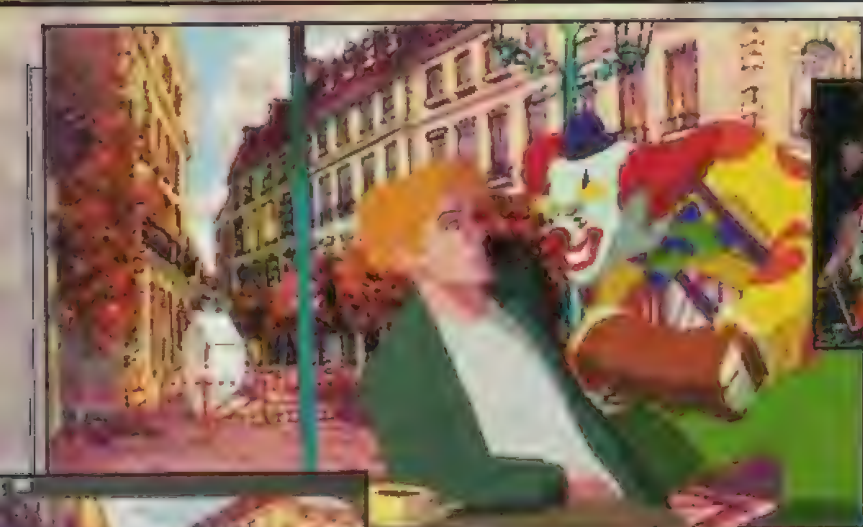
Tym, co czyni przygodówkę bardzo dobrą, średnią lub słabą, są jednak występujące w niej zagadki. W DISCWORLD 2 stanowią one największy plus – opierają się na aluzjach i skojarzeniach. Na przykład, w jaki sposób wypędzić wampira z karczmy? Żadne słowne sugestie nie pomogą, bo bestia jest zawzięta. Przydatny okaże się kogut, który swym pianiem zasugeruje wampirowi, że już nadszedł świt. Zmieniony w nietoperza popędzi on wówczas do swego trumny. Na podobnych skojarzeniach opiera się większość zagadek. W grze występuje dużo tekstów, w których między wierszami można doszukać się podpowiedzi do łamigłówek.

Nie będzie postętkowań, że gra jest dobra, ale ma swoje wady. Nie będzie również zastrzeżeń się subiektywnością poglądów. DISCWORLD 2 jest świetny, cool, mega – jakkolwiek by tego nie określać. Posiada wszystko, co powinna zawierać rasowa przygodówka.

SHERLOCK HOLMES 2, BROKEN SWORD, FABLE. Nie chęć zanudzać nikogo moimi prywatnymi rankingami, powiem więc krótko, że moim zdaniem DISCWORLD 2 jest bez dwóch zdań najlepszy. Więcej – jest najlepszą przygodówką od czasu DISCWORLD. Jeśli można jeszcze coś dodać, to tylko tyle, że obecnie wszystkie przygodówki próbują udawać, że są śmieszne, a gra PSYGNOSIS po prostu taka jest i kropka.

Micz





(opis w SS'34) zaczęło powstawać już po tym, jak Brytyjczycy ogłosili zryby fabuły **BROKEN SWORD**.

FILMOWY MIECZ

W repertuarze **REVOLUTION** było już coś z gatunku fantasy, było i s-f, teraz nad-

szedł więc czas na „film historyczny”. To ostatnie określenie nie jest bynajmniej nasycone ironią, gdyż narracja **BROKEN SWORD** alias **CIRCLE OF BLOOD** (tak się gra nazywa na rynku amerykańskim) stara się naśladować język filmu. Już w intro pojawia się głos spoza sceny, potem w kluczowych momentach konwersacji włącza się podkreślająca nastrój tajemniczy muzyka.

Co ciekawe, w lokacjach występuje stosunkowo niewiele przedmiotów. W starych przygodówkach **LU-CASARTS**, a te przecież powszechnie uchodzą za najlepsze w historii, w każdej lokacji można było kliknąć na mnóstwo obiektów, choćby po to tylko, żeby otrzymać jakiś dowcipny komentarz. W **BROKEN SWORD** panuje pod tym względem daleko posunięta asceza – gracz widzi praktycznie tylko elementy ważne dla rdzenia fabuły. Po raz sto pierwszy potwierdza się zatem teza, iż w grach przygodowych, nawet tych najlepszych, liczy się obecnie przede wszystkim forma. Opowiada się graczowi jakąś historijkę, a kwestia, czy otrzyma on pełną swobodę postępowania czy też nie, zepchnięta zostaje na drugi plan. I prosimy nie odbie-

wali wiarę chrześcijańską, niejednokrotnie dokonywali rzezi na ludności, czyniąc to, jak twierdzili, w imię Boga. Posiadali niezliczone skarby, wśród których podobno znajdowały się najsłynniejsze relikwie, takie jak korona cierniowa, którą Chrystus miał na głowie podczas ukrzyżowania. Po rozwiązaniu zakonu wszystkie ich bogactwa, łącznie z potężną flotą zacumowaną w La Rochelle, zniknęły. Krążyły o tym wydarzeniu różne legendy, faktem jednak pozostaje, że po dziś dzień skarbów nie został odnaleziony.

W historycznych książkach często można natrafić na wzmianki o wlekiej tajemnicy, którą posiadał zakon templariuszy. Mówi się, że była to wiedza pozwalająca zrozumieć istotę chrześcijaństwa. Formalnie zakończenie działalności templariuszy datuje się na rok 1314, kiedy w Paryżu spalono na stosie Jacquesa de Molay – ostatniego Wielkiego Mistrza zakonu. Większość historyków twierdzi jednak, że Templariusze po tym wydarzeniu nadal się spotykali i czynili to do dziś, tylko że potajemnie bądź pod inną nazwą sekty. Pomysł zakotwiczenia w fabule gry komputerowej historii o Templariuszach wydawał się strzałem w dziesiątkę. I warto pamiętać, że **TIME GATE**



ale jednocześnie pokażą dawkę humoru. To podstawowa zasada dobrych przygodówek, w których akcja nie powinna być zbyt poważna ani zbyt komediowa. **REVOLUTION** zawsze potrafiła znaleźć ów punkt równowagi. Z tym większym zainteresowaniem przyjęta została zapowiedź wydania ich trzeciej w historii przygodówki. Od początku wiadomo było, że pojawiają się wątki związane z zakonem templariuszy.

TEMPLARIUSZE ŻYJĄ

Zakon Templariuszy powstał w 1119 roku. Początkowo była to tylko dziewięćosobowa grupka zapaleńców ślubujących obronę Ziemi Świętej przed Saracenami.

Na przezieleni dwustu lat zakon przetrwał się w jedną z najsłabszych, a zarazem najbardziej tajemniczych organizacji w historii. Mimo iż templariusze wyzna-

Brytyjska firma **REVOLUTION SOFTWARE** cieszy się na rynku gier komputerowych bardzo dobrą marką. Produkuje średnio jedną grę na dwa lata, ale zawsze są to produkty pierwszorzędne. W **LURE OF THE TEMPTRESS** (opis w SS'5) autorzy próbowali wprowadzić elementy tzw. Virtual Theatre, to znaczy systemu mającego w założeniu wlepie odzwierciedlać relacje międzyludzkie. Choć górnolotne zapowiedzi nie do końca zostały spełnione – VT sprowadzał się w gruncie rzeczy do tego, że kowal i złodziejczek chodzili z jednego miejsca w drugie – to jednak sam pomysł jest niezwykle doniosły.

Wydany wiosną 1994 roku **BENEATH A STEEL SKY** (opis w SS'13) ukazał się w momencie, gdy gatunek przygodówek przeżywał poważny kryzys. Rynek był zalewany produkcjami w stylu **CRITICAL PATH**, **DRACULA UNLEASHED**, zwanymi popularnie filmami interaktywnymi. Ukazanie się **BASS** uświadomiło graczom i producentom jałowość większości interactive movies. Ta gra, w pozornie staromodnym stylu, lecz posiadająca znakomitą fabułę, podbiła serca wszystkich miłośników przygodówek. Co ciekawe, **BASS** przedstawiał świat science fiction, zawierał wiele brutalnych motywów,

Virgin'96

PC DOS/WINDOWS 2 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

Autorzytowany dystrybutor
LPS Computer Group (PC CD)

149 zł

Za: fabuła, grafika, muzyka – wszystko pierwsza klasa; brak formalnych upadków
Przecież: demerująca pseudohumanistyczna; w LOT I BASS można było robić więcej rzeczy



rać tego jako narzekanie, lecz jako odnotowanie faktu.

Bohaterem gry jest George Stobart – przebywający w Paryżu amerykański turysta. Chcąc na moment odpocząć od zwiedzania zabytków, siada w kawiarnianym ogródku. Po chwili do środka wchodzi starszy mężczyzna, a zaraz za nim kłown. Chwilę później przebieganiec wybiega z kawiarni, jakby gonili go sam diabeł. Nagle całą ulicę wstrząsa potężna eksplozja, a z wnętrza kawiarni zostaje tylko kupa potrzaskanych mebli. Amerykanin, który jakimś cudem przeżył eksplozję, postanawia na własną rękę odszukać zarchowca. Budzi się w nim detektywistyczna żyłka. Nie wie jeszcze, że dochodzenie będzie wymagało od-

Kolejnym dużym plusem są scenki przerywnikowe. W większości gier widać aż nazbyt wyraźnie, co jest wstawką, a co grą. Natomiast w BROKEN SWORD filmiki są zintegrowane z resztą, nie różniąc się sposobem technicznego wykonania. Praktycznie jedyną wadą, jaką udało się nam wychwycić w sferze oprawy wizualnej, są pojawiające się podczas telefonicznych rozmów bohatera kłopsko narysowane tizjonnie postaci. Grymasy, w które układają się twarze, nie są w stanie oddać we właściwy sposób emocji bohaterów.

To, co wydostaje się z głośników, można śmiało postawić za wzór

można było zauważyć już w demie (SS CD'38). Otóż, kiedy George szuka kłowna w alejce i przegląda śmiełniki, z jednego z nich wyskakuje kocur. Chwilę wcześniej muzyka wzmacnia się dramatycznie na tyle, że co bardziej wrażliwym serce mo-

ale trochę nazbyt wykałkulowanym PRISONER OF ICE (opis w SS'27). Jedyne poważne zarzuty, jakie wysuwamy, to zbyt duża ilość tekstu oraz zbyt mała liczba interaktywnych przedmiotów. Wolelibyśmy również więcej „gotyku” oraz turpistycznych motywów – tak jak to miało miejsce w znakomitym GABRIEL KNIGHT (opis w SS'11/12). Pozostaje jednak kwestia otwarta, czy piętnastoletni gracze nie przedkładają kolorowych i sympatycznych historii ponad horrorki.

REVOLUTION pozostaje jednym z ostatnich dinosaurów na rynku gier, wydających rzadko, lecz regularnie gry wybranego gatunku, nie zaś modne 3D. Choć wszystkie znaki na niebie i ziemi powinny wskazywać na światowy sukces BROKEN SWORD, sprzedaż gry w pierwszych miesiącach wcale nie spełniła oczekiwań. Niemniej jednak ta gra jest jedną z najlepiej zrobionych przygódówek, jakie ostatnio widzieliśmy. BROKEN SWORD nieprędko odejdzie w zapomnienie.

Banise & Micz

BROKEN SWORD

SHADOW OF THE TEMPLARS

bicia podróży po całej Europie oraz udania się na Bliski Wschód.

EST-CE QUE VOUS SPEAK FRENCH?

REVOLUTION zaprzęgiło do swe-go projektu dużą siłę roboczą. Do pracy nad animacją wynajęto profesjonalne studia animatorskie, jedno z nich pracowało w przeszłości nad takimi produkcjami, jak „Tank Girl” oraz „All Dogs go to Heaven II”. Autorzy z Charlesem Cecilem na czele podkreślają, że najważniejsza jest dla nich fabuła i właśnie przede wszystkim nad jej doszlifowaniem pracowali przez dwa lata.

Wykonanie techniczne BROKEN SWORD jest co najmniej niezłe. Grafika SVGA jest śliczna, jej charakter można by określić jako coś pomiędzy komiksem, a poważnymi pracami malarskimi. Wszystkie tła zostały narysowane ręcznie, a następnie zeskanowane i pokolorowane na komputerze. Lokacje wyglądają więc przepięknie – zawierają całą masę szczegółów. Dodatkowo zastosowano w nich tzw. parallax scrolling – elementy tła przesuwają się wolniej, niż pierwszoplanowe.

wszystkim producentom gier. Motywy muzyczne świetnie pasują do atmosfery i miejsc akcji, na przykład w czasie podróży do Irlandii słychać celticką muzykę, związaną z kulturą tego kraju. Również efekty dźwiękowe odgrywają niebagatelną rolę. Ponieważ rozmów jest bardzo dużo (kto wie, czy nie za dużo?), czasami można się nimi znużyć i przez nieuwagę przegapić pewien istotny fragment dyskusji. Kiedy jednak rozmowa schodzi na jakiś ważny temat, muzyka akordem podkreśla istotny wątek.

Autem muzyki jest tworzenie odpowiedniej atmosfery. Przykład tego

że podejść do gardła. Tak robi się w najlepszych produkcjach filmowych.

TAK DALEKO, TAK BLISKO

BROKEN SWORD bardzo nam się podobał. Jest wspaniale wykonaną przygodówką, zrealizowaną przez ludzi znających się na rzeczy. Zachowano klasyczny schemat powieści kryminalnej, który w wielkim skrócie wygląda tak, iż na początku nie wiadomo nic i dopiero z biegiem akcji ujawnia się zło. Nawiasem mówiąc, nie udało się to w odrobinę przypominać BROKEN SWORD pod względem staranności wykonania,



DEMO - CD'38

DEMO - CD'38

SECRET SERVICE #42

47



chwilę glinie, dosłownie zjedzony żywcem przez wilki. Dalej, jak zwykle zresztą, Lara musi radzić sobie sama.

TOMB RAIDER?

TOMB RAIDER należy do gatunku gier zwanych z angielska 3D Real Time Third-Person Perspective.

serwanta podjąłby się Stefan Splotberg. Całość powinien firmować Lucas jako master trzymający pieczę nad swoim dzieckiem. Tak jednak się nie stało i chyba nigdy się nie stanie. Może to i błąd Lucasa, bo moim zdaniem powinien wytłuc co roku pięć gier opartych o świat STAR WARS i kolejne pięć, w których pierwsze skrzypce grałby profesor Jones, ulubioną postacią bardzo wielu osób.

Gry nie ma, a myśl zostaje - widocznie na ten sam pomysł wpadli autorzy z CORE DESIGN serwując nam grę TOMB RAIDER, w której w głównej roli wykreconego pseudoarcheologa obsadzili uzbrojoną i niebezpieczną superlaskę. Lara Croft, poszukiwaczka przygód (zblajająca na nich kasę) podejmuje się trudnego zadania odnalezienia części artefaktu SION ukrytego w inkskim grobowcu Qalopez. Na wyprawę wyrusza tylko w towarzysztwie przewodnika, który i tak za

W grach tego typu akcję obserwujemy nie z oczu bohatera, lecz zza jego pleców, jednocześnie pozwalając by on sam znajdował się na pierwszym planie (stąd i nazwa - perspektywa osoby trzeciej). Do tego środowisko 3D generowane przez procesor (a nie filmik jak w TIME COMMANDO).

Kierujemy więc poczynaniami Lary obserwując jej kształtny zadek. Potrafi ona bardzo wiele! Umie strzelać z dwóch pistoletów, Uzi i strzelby, potrafi skakać do góry, do przodu, do tyłu i na boki z salttem lub bez, potrafi się wspinać, przesuwać ogromne kamienne bryły czy wreszcie pływać i nurkować. Potrafi także, wspinając się na wysoką półkę mięciutko stanąć na rękach jak radziecka akrobatka!

A to jeszcze nie wszystko. W grze występują cztery etapy, w sumie zawierające kilkanaście poziomów. Co najciekawsze, na każdym z nich dzieje się coś nowego i zaskakującego, w żaden sposób nie stają się nudne. O ile w tych początkowych chodzi jedynie o odnalezienie drogi do wyjścia, później sprawa nieco się komplikuje - np. trzeba odnaleźć trzy części mechanizmu uruchamiającego drzwi. W kolejnych poziomach autorzy wykazując zadziwiającą pomysłowość postarali się, aby nie było proste. Każda dźwignia może otworzyć tajemnicze przejście, ale też i zapadnię



RAIDERS OF THE LOST ARK

Zawsze marzyłem o grze „archeologicznej” wzorowanej na „Poszukiwaczach Zaginionej Arki” czy „Ostatniej Krucjacie”. Scenariusz mógłby napisać Jeffrey Boam (autor m.in. wszystkich trzech części przygód Indiany), a wyreży-

pod stopami Lary. Często okazuje się też, że pozornie nierealny skok przez gigantyczną przepaść jest jak najbardziej wskazany, a nawet konieczny! W każdym razie, w tak bogato przygotowanym świecie gracz nie ma prawa nudzić się nawet przez chwilę.



z czysto samych względów, bo przecież nieczęsto można obejrzeć ładną dziewczynę w obcisłym ubranku i dwoma pistoletami w dłoniach. Często też (przynajmniej na początku), zamiast wbiegać się w scenariusz i odkrywać coraz bardziej zapierającą dech w piersiach scenę, tapalem się na zwykłym podziwianiu tej zgrabnej osobki. Coraz bardziej podobał mi się sposób w jaki się porusza, biega, skacze i przeżywa stockim „ouch” kolejne zetknięcia ze ścianami. Jakby tego było mało, w animowanych sekwencjach łączących kolejne poziomy wyłazły na wierzch wszystkie, z jednej

kich refleksów błyskawicznego światła pod wodą nie zobaczycie nigdzie indziej. ABSOLUTNA REWELACJA!!! Nie mam pojęcia, która z gier ma lepszy trójwymiarowy engine: QUAKE czy TOMB RAIDER i szczerze mówiąc mało mnie to obchodzi. Dla mnie liczy się przede wszystkim efekt końcowy, a ten w TOMB RAIDER przeżył moje najśmieszniejsze oczekiwania. Inna sprawa to szybkość gry: w niskiej rozdzielczości gra pracuje płynnie, ale wygląda o wiele gorzej niż w wysokiej. W trybie Hi-Res przy bardziej skomplikowanej scenografii skacze niemiłosiernie nawet na Pentium 133, ale (według znajomego programisty) winna jest architektura PeCetów

Eidos'96

CD
VGA 1024x768 64bit
159 zł

TOMB RAIDER FOREVER!

TOMB RAIDER jest niewątpliwie jedną z pięciu najlepszych gier wydanych w 1996 roku. Absolutna rewelacja graficzna jest jednocześnie bardzo, bardzo młodą grą. Po bardzo dobrym FADE TO BLACK to właśnie TOMB RAIDER określa kierunek, w jakim będą rozwijać się gry Third-Person Perspective w nadchodzących latach. Hej, goście z CORE DESIGN! Chcę TOMB RAIDER 2, szybciej!!! Za miesiąc solution.

Gulach

TOMB RAIDER

Po wciśnięciu tajnego klawisza „0” (zero) z klawiaturki numerycznej można włączyć tryb obserwacji, dzięki któremu można obejrzeć teren dookoła z oczu Lary. Opcja ta bardzo przydaje się przy wszelkiego rodzaju skarpach, można popatrzeć czy ewentualny upadek nie narazi dziewczyny na pewną śmierć.

W grze pojawia się kilka nieprzejawnie nastawionych istnień. Na początku są to tylko głodne wilki, później jednak przyjdzie walczyć z prawdziwym tyranozaurom, a nawet z pewną ohydłą istotą, której pochodzenia nie chcę jeszcze zdradzać. Zaręczam, że każda z nich można pokonać konwencjonalną bronią w myśl zasady „co shotgun to nie noż”. Warto też zwrócić też uwagę na Intelligentny system kamery, dzięki któremu Lara potrafi bez udziału gracza śledzić błądzący cel wodząc za nim spłuwą ścisną w łapkach.

Intryga, która zawiązuje się w miarę rozwoju akcji powoli staje się bardzo interesująca – kolejne filmy, odgrywane pomiędzy etapami wspaniale uzupełniają całą przygodę. Najbardziej kopie tyłek sekwencja, podczas której Lara ściga na motorze oddalającą się powoli motorówkę, podjeżdża do krawędzi i skacze... ekstra! Wypada jeszcze stwierdzić, że gra się po prostu świetnie! TOMB RAIDER jest grą, której nie można sobie odpuszczać, bo jak już wciągnie (a wciąga od razu), to można zapomnieć o całym świecie.

LARA CROFT?

Lara Croft jest postacią bardzo interesującą. Moja sympatia do niej wynika

strony paskudne, a z drugiej najbardziej pociągające facetów cechy jej kobiecego charakteru: zawziętość, determinacja, upór i mściwość. Tak, Lara ma własną osobowość. Chcąc czy nie chcąc faceci z CORE DESIGN stworzyli kultową postać.

AUDIO-VISUAL SHEET

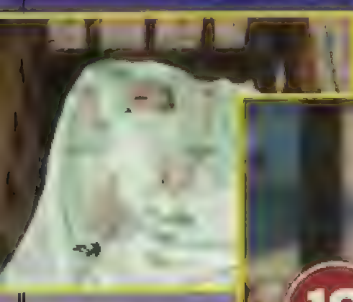
Grafika już od samego początku atakuje bogactwem swojego przekazu. Wgnięta w foret i szokuje ogromem tekstur... ale od początku. Przypomnijcie sobie gry DOOM czy FADE TO BLACK. Trójwymiarowa grafika potrafiła być bogata, lecz tam cały świat składał się jedynie z teksturowanych sześciątów. Nie było ukośnych ścian, nie było prawdziwie okrągłych kamieni. Zresztą akcja tych gier miała miejsce w zamkniętych bazach, wydaje się więc to usprawiedliwione (tak naprawdę to programiści nie umieli zrobić nic innego). Zmienił to trochę DUKE NUKEM 3D, a potem QUAKE, gdzie zastosowano pierwsze ukośne ściany. Tak było do tej pory.

Trójwymiarowo odwzorowany świat w TOMB RAIDER kładzie na deski wszystko co było do tej pory, łącznie z QUAKEM. Już na pierwszy rzut oka widać, że kamień to kamień ze wszystkimi postrzępionymi brzegami, skały jak to skały – prawie nigdy nie są proste, a ta-

ki szybkość przesyłania danych do karty graficznej.

W przypadku dźwięku mamy do czynienia z wszystkimi odgłosami otaczającego Larę świata: szumem wodospadu, wyciem wilków i strzałami. W grze nie występuje muzyka (tylko podczas renderowanych przerw-ników), czasem tylko zabrzmi dziwny odgłos, gdy bohaterka znajdzie ukryte przejście. Zwracam jeszcze uwagę na znakomite odgłosy wydawane przez ponętą Larę podczas gry, a także na całość kształtu doskonałych animacji i z równie dobrymi głosami aktorów.

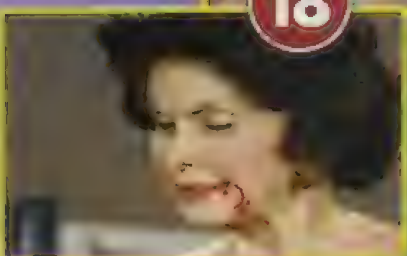




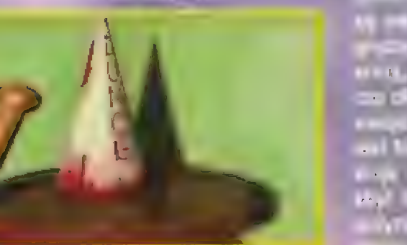
"Amnezja - utrata lub osłabienie pamięci, zwykle dotyczące wydarzeń pewnego okresu, występujące na skutek różnorodnych przyczyn, np. urazu głowy, chorób psychicznych, padaczki i in.; nie-pamięć"

Słownik Języka Polskiego, PWN Warszawa 1978
Bohaterem najdłuższej gry firmy VIRGIN jest niejaki Steve, mieszkaniec Harvest, małego miasteczka w Stanach Zjednoczonych. Możemy powiedzieć, że

18



Steve to tytułowy Harvester, czyli „żniwiarz”. Mieszka on w małym domku razem ze swoimi kochanymi rodzicami, bratkiem i siostrzyczką. Niedługo ma poślubić piękną blondynkę, Stephanie. Musicie więc przyznać, że jest to obraz sielankowy. Ale



Gdzie są granice!!! Dla kogo robi się takie gry???



jak się nazywa, nie pamięta swoich rodziców ani sąsiadów. Nic również nie wie o planowanym ślubie. Przed graczem stoi trudne zadanie, wcielić się on bowiem w Steve'a i musi przeżyć, co przy nerwowym i agresywnym usposobieniu niektórych mieszkańców Harvest może być dosyć trudne. Ty musisz rozwiązać zagadkę związaną z jego przeszłością.

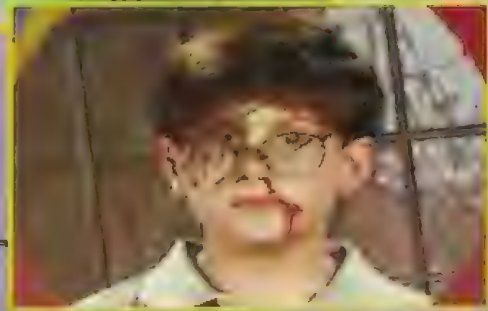
Gra HARVESTER była zapowiadana już od dłuższego czasu i czekałam na nią z dużą niecierpliwością. Miała być ścinającym krew w żyłach psychotrillerem, przetomowym dziełem swego gatunku. Niestety, muszę przyznać, że gra nie zrobiła na mnie wielkiego wrażenia. W wielu momentach zamiast straszyć, po prostu bawiła. Tak jak twórcy PHANTASMAGORIA (SS'29) umiejętnie zbudowali atmosferę grozy, tak twórcy HARVESTER zbyt często balansują na krawędzi pośmiewiska. Widok szeryfa objadającego się ciastem przy okrwawionym szkielecie jest jednym z wielu tego przykładów. Myślę, że zbyt często próbuje się tu robić na graczach wrażenie, ukazując obrzydliwość. Moim zdaniem, nie tędy droga do stworzenia odpowiedniej atmosfery grozy. Momentami gra przypomina klimatem wspomniane „Miasteczko Twin Peaks”. Sam pomysł można było znacznie lepiej wykorzystać i wielka szkoda, że tak się nie stało.

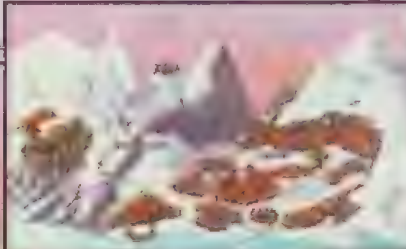
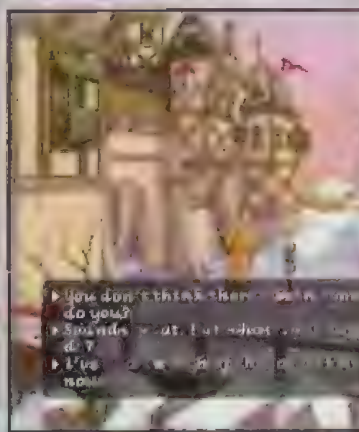
Niestety, również wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. O ile większość lokacji została wykonana

na dość starannie, to mieszkańcy miasteczka i animacje wymagają dopracowania. Główny bohater porusza się niczym nasz czekoladopodobny przodek, a pozostałe postacie przeważnie stoją nieruchomo. Nawet podczas dialogów nie widać ruchu ust, a jedynie pokazywane są na zmianę dwa lub trzy wyrazy twarzy. Ponadto przed różnymi postaciami nie podchodzą ani nie odwracają się do siebie, co sprawia, że wszystko wygląda dość sztucznie. Przerywnikowe filmiki, które przeważnie uwieczniają popełnianie okrucieństw, są przeciętnej jakości. Również zagadki, które trzeba rozwiązywać, bazują na się w pewnym momencie wywołują nacłaganie i porażenie. W dodatku autorzy nie uwzględnili zmiany czasu; tak np. mama, która przysłała miasteczka na piątkowe przyjęcie, w sobotę, a na nasze pytanie dlaczego takich samych odpowiedzi, jak przed przyjęciem. Na plus można jedynie zaliczyć porządky i zmiany - kursor zmienia swój kształt w zależności od tego, co z danym przedmiotem można zrobić.

HARVESTER nie jest żadnym przełomem w grach komputerowych, ale jest to jedno z tych gier, które warto mieć w swojej kolekcji. Jest to gra, która może być używana do celów edukacyjnych, np. do nauki języka angielskiego, czy też do nauki historii. Jest to gra, która może być używana do celów rekreacyjnych, np. do nauki gry w szachy, czy też do nauki gry w karty.

HARVESTER jest grą, która może być używana do celów edukacyjnych, np. do nauki języka angielskiego, czy też do nauki historii. Jest to gra, która może być używana do celów rekreacyjnych, np. do nauki gry w szachy, czy też do nauki gry w karty.





pozostaną sceptykami na zawsze...

Światłość jedna wie, dlaczego to właśnie mnie wybrano do wykonania tej poronionej misji. Mam odnaleźć cztery cenne kamienie,

mienić się w upiora, którego udało mi się uspokoić talizmanem.

W mieszkaniu Weldy znalazłem worek z ziarnem dla ptaków oraz liście, które także znalazły się w moim kaftanie. Zajrzałem do garnka z zupą i pomyślałem, jak by tu zabić starszą panią. Przed wyjściem



kie i nierzadko pełne sprzeczności. Sprawiają wrażenie, jakby zostały napisane przez pięciolalka, a potem przetłumaczone na inny język. Do wad zaliczyć trzeba także wygląd głównego bohatera – totalny jeleń w obcisłych spodenkach!

Ale to wszystkie wady, a raczej niedoróbki, które da się odnaleźć w FABLE. Jest to bowiem jedna z bardziej udanych gier! Od razu rzuca się w oczy grafika – czysta, szczegółowa, bardzo bogata. Animacja i ruchy postaci są wyjątkowo ludzkie. Łatwa jest też obsługa, po najejchaniu myszą na jakiś interesujący

element ponoć przywrócić pokój na ziemiach Mecubarz. Ta zabawa zaczyna nabierać znamion szaleństwa. Podczas gdy myślę, że zwiędzę szmat świata, poznam wielu nowych ludzi i wielu z nich zabiję w mniej lub bardziej uczciwy sposób. Nazywam się Quickthorpe i jestem poszukiwaczem przygód z wioski Balkhane.

ŚNIEŻNE WZGORZA AZEROTH

Przeczuwając liczne, czekające mnie niebezpieczeństwa, poprosiłem wioskowego wieszczka o kilka rad na drogę. Nic sensownego mi nie powiedział, za to ofiarował talizman. Udałem się w stronę gór, by odwiedzić miejscową czarownicę – Weldę. Most solidnością wykonania nie grzeszył, dlatego na drugi brzeg dostałem się idąc po znajdujących się w górze rzeki kamieniach. Z gałęzi zabrałem chili i wiszącą nie opodal latarnię. Przed wejściem do chatki wiedźmy zająłem do piwnicy. Miotły postanowiłem nie ruszać, nie chciałem bowiem pozbawić starszej pani jej jedynej środka lokomocji. Zabrałem jedynie stojącą na postumencie złotą statuetkę i leżącą w kącie linę. Postanowiłem porozmawiać z Weldą. Drzwi pilnował jeden z jej niezliczonych kotów. Gdy tylko szarpnąłem za klamkę, zwierzę za-



próbowałem skraść wiszącą na ścianie ogony, jednakże Welda obudziła się i swą czarną magią zamroczyła mnie. Gdy się ocknąłem, wypylałem ją o Lodowego Giganta, którego miałem zabić.

Idąc w kierunku zamrożonego jeziora, spotkałem nad wodospadem myśliwego, z którym zamieniłem kilka słów. Po rozmowie zwróciłem uwagę na zniszczoną łódź. Oględziny bogato zdobionego krzesła przyniosły efekt – pojawił się duch, a dokładniej, boginka zamrożonego jeziora. Wylewnie podziękowała mi za to, że ją uwolniłem z tej niszczonej tozdi. Gdy opowiedziałem jej o celu mej podróży, poprosiła mnie, bym zabrał ze sobą część jej duszy. Uczyniłem, jak nalegała. Zanim ruszyłem, zabrałem ze sobą krótką linę umocowaną do palika. Na rozstajach dróg spotkałem bogato odzianego brodacza. Po krótkiej rozmowie okazał się zwykłym bandytą, pobierającym opłaty za możliwość wejścia do lasu (czyżby prekursor



"Bajka" pojawiła się nagle i niespodziewanie. Swoją drogą, nikt na nią tak specjalnie nie czekał. Wydająca FABLE firma TELSTAR jakoś nie może przebić się przez ogólnoswiatową znowę – od dwóch lat wszystkie pisma jęczą o ciągle nie wydanych DUNGEON KEEPER, LANDS OF LORE 2 i CREATION, a nie raczą wspomnieć o tak ciekawej grze jak FABLE.

A może nie mamy racji? Może to właśnie amerykańscy specjaliści wiedzą najlepiej co powinno się nam podobać? Z pewnością najgorszą stroną gry są występujące w niej teksty. Zarówno opisy, jak i dialogi między postaciami są płyt-

element pojawia się mały zesław komend.

Pod względem wizualno-dźwiękowym gra podobała mi się bardziej od opisywanej w SS'39 przygodówki THREE SKULLS OF THE TOLTECS. Może tylko czasem nie potrafiłem odnaleźć się w mętliku zwanym scenariuszem gry – nie raz zdarzały się sytuacje, kiedy nie wiadomo było kogo zabić, a kogo chronić. Choć, z drugiej strony, to przecież tylko „bajka”...

Ale FABLE wcale nie jest taka bajecznie prosta. Poprzeczkę trudności ustawiono dość wysoko. Niektóre pomysły trącą wręcz surrealizmem! Grę dodatkowo utrudnia fakt, że świat baśni po brzegi wypełniają przedmioty zupełnie niepotrzebne do ukończenia przygody. Ponieważ bardzo łatwo jest zginąć, warto często się save'ować. Prawdziwym miłośnikom komputerowej przygody FABLE nie trzeba rekomendować. Sięgną po nią z moralnego obowiązku. Natomiast sceptycy i tak



celnika?). Zadowolili się złotą statuetką.

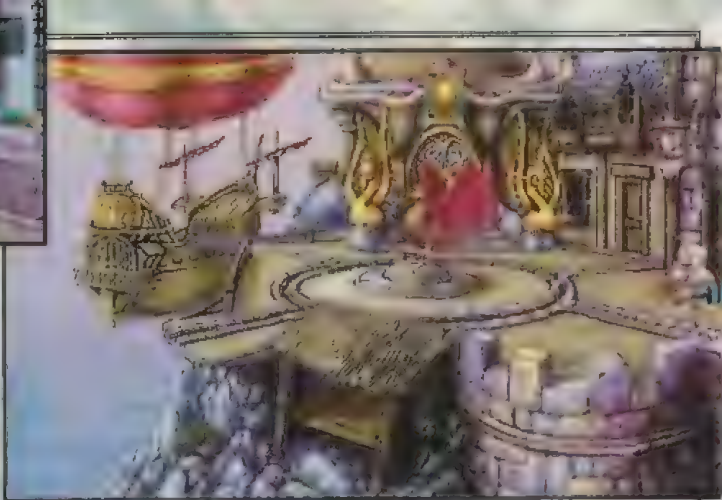
Udałem się na cmentarzysko kamiennych rycerzy. Coś wystawało ze śniegu. To tarcza – przyda się. Kiedy przyglądałem się jednemu z kamiennych herosów, pojawił się syn myśliwego. Pogadalem z nim krótko o bycie i niebycie, i poszedłem dalej przed siebie. Zasięgnąłem języka u siedzącego na pniu dziwołaga, a gdy zniknął, wysypałem na ziemię trochę ptasiego żarcia. Postraszyłem srokę i zabrałem jej z gniazda naszyjnik. Przyjrzałem się dokładniej pniakowi i znalazłem w nim dziwnie, którą oczywiście podciągnąłem. Zaskrzybiało i moim oczom ukazała się głęboka dziupla. Zaryzykowałem i wszedłem. W środku były nie tylko te osobliwe owoce, z których powstaje sen, ale także trzy martwe ciała. Jeden z trupów miał na palcu złoty pierścionek; jemu już na nic, a mnie może się przyda.

Droga zaprowadziła mnie na kolejne rozstaje. Marsz na północ zakończył się pechowo, gdyż odczytała mnie grupa zbrojnych zboczeńców. Byli uzbrojeni po zęby, więc zgrywałem bohatera. Spytał, dokąd zmierzam, na co odparłem, że poluję na Lodowego Giganta. Szeffa bandytów to nie ruszyło i tylko wyrecytował zwyczajową formułkę: pieniądze albo życie. Cóż było robić, oddałem mu złoty pierścionek,



ne. Korzystając z jego nieobecności, wśliznąłem się do jego groty otworem wentylacyjnym. W środku zajrzałem pod poduszkę potwora. Znalazionym kluczem otworzyłem stojącą pod ścianą skrzynię i zabrałem z niej trzy butelki oleju.

Udałem się do studni w środku lasu. Zamieniłem kilka słów z myśliwym i podniosłem z ziemi wiadro.



FABLE

CZĘŚĆ 1

powitał mnie gorąco. Na jego oziębłe pytanie z czym przychodzę, odparłem, że mam dla niego „rozgrzewającą” niespodziankę. Rzuciłem mu pod nogi butelkę oleju, a gdy zaczął kłać – poprawiłem zapalkę. Można powiedzieć, że się zajarzał. Chwilę potem wyparował. Wszedłem do jego mrocznego dominium. Pierwszego z czterech kamiennych pilnowała statua, waląc z oczu fotonami. Odwołałem się do podstawowych praw fizyki i opaską bandyty wypolerowałem zaśniedziałą tarczę, którą następnie odbiłem wiązkę fotonów. Ze stoickim spokojem zignorowałem

furę złota i podniosłem z ziemi klejnot. Obok tronu Lodowego Giganta siedział wielki ptak, który zaferował przewiezienie mnie do Innej krainy w zamian za coś do jedzenia. Karma dla ptaków odpadała, zjadła ją już sroka, a worek był pusty. Pełen nadziei wróciłem na rozstaje dróg. Bandyta przyjął naszyjnik i w zamian oddał mi parę rękawic, które okazały się niezastąpione przy zrywaniu owoców snów. Nimi nakarmiłem ptaka.

Ciąg dalszy za miesiąc...

Mamut



Do kolowrotu przyczepiłem długą linę i zsunąłem się na dół. Egipskie ciemności rozproszyła cząstka duszy boginki jeziora. Bogini opowiedziała mi ponurą historię o zamierzonych czasach, kiedy to studnia służyła

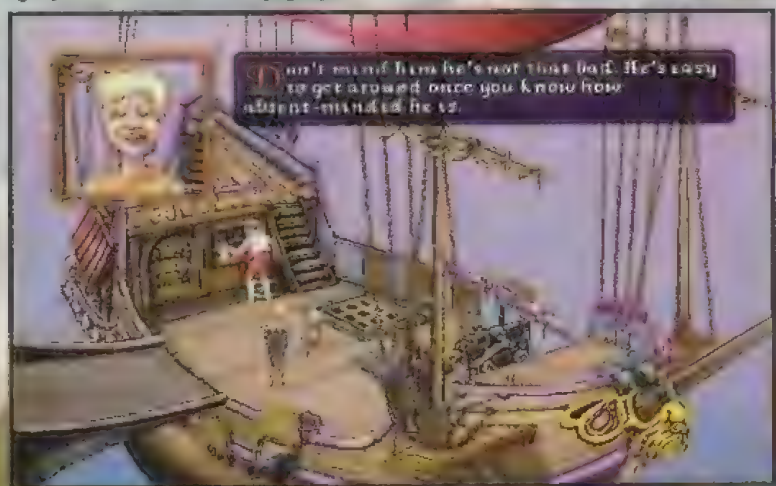
opokerowej twarży nie przyniosła większych efektów, musiałem więc użyć bardziej wstrząsających środków. Drżącym głosem wypowiedziałem słowa zaklęcia.

Droga do zamku stanęła otworem, ale postanowiłem tam jeszcze nie wchodzić. Wspiąłem się na wzgórze, z którego widać było cały majestat zamku Koreza, Lodowego Giganta. Niestety, budowli nie podziwiałem długo, gdyż zauważyłem leżące tuż obok zamrożone zwłoki. Postanowiłem przyrządzić się bliżej nieszczęśnikowi i, choć nie chcąc, zabrałem mu zapalkę. To się chyba nazywa kleptomania!

Czas już na konfrontację z Lodowym Gigantem! Zapaliłem zapalkę, chwyciłem olej i ruszyłem do zamku. Niestety, gospodarz nie



za drogę ucieczki więźniów z zamku. Nożem zabranym liderowi zbójców ściałem kilka żdźbeł trawy i przyjrzałem się kopczykowi gliny na środku klepski. Z ziemi podniosłem kawałek glinianej tabliczki i udałem się w prawo. Tam znalazłem drugą część płytki. Po złączeniu obu fragmentów otrzymałem spisana inkantację zaklęcia powodującego trzęsienie ziemi. Wróciłem do szybu studni i wspiąłem się na górę. Uzbrojony w glinianą tabliczkę, wybrałem się w stronę kamiennego przesmyku. Krótka rozmowa z kamienną głową



który okazał się jego ostatnią w tym życiu błyskotką. Dwa pozostałe draby, widząc że szef wykiwował, dość szybko się ulotniły. Przeszukałem zwłoki, zawłaszczając sobie sztylet oraz bandanę przestępcy.

Nie chcąc pozostawać w sztywnym towarzystwie, wszedłem w znajdujące się po prawej stronie krzaki. Znalazłem się na ukrytej polanie. Kiedy usłyszałem podejrzane powarkiwania dochodzące z groty, przeornie ukryłem się w krzaczorach. Nie myliłem się, po chwili z ciemnego otworu wyszedł ogr. Chwilę pomodził, powarczał i zastanowił wejście do jaskini ogromnym kamiennym blokiem. Po chwili już go nie było; widocznie, poczuł głód i przypuścił atak na wioskę Balkha-

Telstar'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 60 MB HDD
SVGA = SB 16 = AWE 32

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 145 zł

ZA: grafika, dźwięk, humor, duże miejsce do zwiedzania, pomysły...
PRZECI: wygląd bohatera, nieidealny podział trudności, częste nieścisłości i zawiązania.



Zapowiadająca się w momencie swego powstania na wielkie wydarzenie seria GREAT NAVAL BATTLES nieestety od dłuższego czasu zastygła w pewnych ustalonych ramach. Kolejne części GNB oparte były na tym samym engine, co najwyżej z kosmetycznymi poprawkami. O ile jeszcze część pierwszą GNB NORTH ATLANTIC (opis w SS'15) wraz z jej rozwinięciem – ADMIRAL SET *To ten statek ma w końcu trzy czy cztery kominy???*



– można traktować było jako atrakcyjną grę, o tyle kolejne części zaczęły aspirować do miana symulacji. Chociaż nowe GNB prezentowało znacznie lepszą grafikę SVGA i mogło pochwalić się dokładniejszą bazą okrętów i ich uzbrojenia, krąg odbiorców z konieczności zawęził się do grona maniaków morskich bitew.

Ostatnia z serii GNB też raczej nie przełamuje tej tendencji, chociaż tematycznie jest bardzo ciekawa. Odzwierciedla ona, odmiennie od pierwszych

czterech części poświęconych okresowi 1939-45, decydujące bitwy morskie I Wojny Światowej. Chociaż wiedza o Pierwszej Wojnie jest u nas o wiele mniejsza niż o drugiej, to jednak lata 1914-18 obfitują w wiele znacznie ciekawszych bitew morskich niż epoka Hitlera i Stalina.

Przed wszystkim trudniej już na pierwszy rzut oka przewidzieć rezultat bitwy. Spowodowane jest to znacznie większym zróżnicowaniem konstrukcji,



Wiele zastosowanych rozwiązań sprawia, że rozgrywka nie jest nudna czy szablonowa, ani też wcale prosta.

Przełamania pancerne, starcia flot, konwoje morskie i ich ochrona (lub zatapianie) czy bombardowania strategiczne, czynią grę trudną i pasjonującą. Szkoda tylko, że nie ma ona prawie

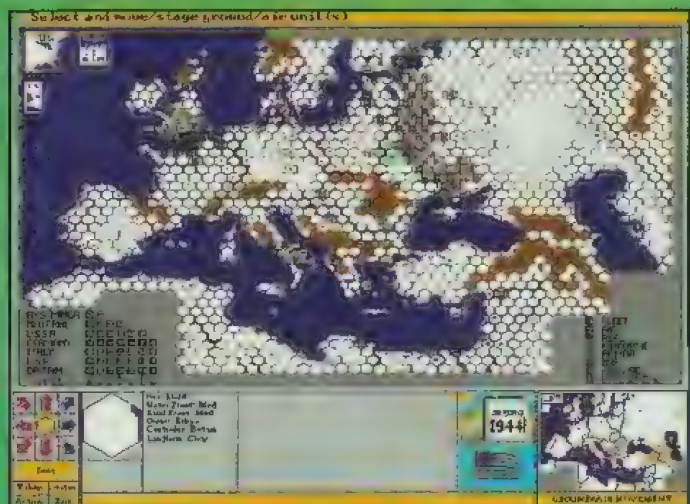
menty i to dokładnie w tych samych miejscach, co na papierowej.

To bardzo piękny czyn ze strony producentów spod znaku AVALON HILL, że starszym odświeżyli wspomnienia, a młodszym pozwolili zagrać w przełom przetrwania. Tym niemniej takie rozwiązanie powoduje, że THIRD REICH nie jest odkrywcą planszówką na komputerze, ani w ogóle dobrą grą komputerową.

W planszówkach najpiękniejsze jest to, że można ogarnąć całą plan-

THIRD REICH

THIRD REICH to gra strategiczna, w której pomieszczono całą II Wojnę Światową. Gracz może wcielić się w każdą ze stron biorących w niej udział. Kierując działaniami armii lądowej, floty i lotnictwa, musi zdobyć miasta-cele w krajach nieprzyjacielskich.



nie wspólnego z rzeczywistością. Jest to typowa rozgrywka szachowa w mundurze z epoki i to nie ze względu na utrudnienia wynikające ze strategicznej skali gry, ale z założeń autorów i systemu.

W 1981 r. wpadła mi w ręce gra planszowa „The Rise And Decline Of Third Reich, 4th Edition”, lecz nie sądziłem wtedy, że jeszcze kiedyś ujrzę ją pod nową postacią. Tymczasem wydana obecnie THIRD REICH, poza paroma kosmetycznymi zmianami, nie różni się wcale od oryginału. Ta uwielbiana przez wielu strategów gra została po prostu żywcem przeniesiona na nowy nośnik. Zrobiono to tak pieczołowicie, że na komputerowej planszy znajdują się wszystkie dodatkowe ele-

menty, że gra się z żywym przeciwnikiem, a reszta wynika już tylko z ograniczenia materiału. Sztuczne reguły dotycząca jednostek, prymitywne tabele walki, ograniczona skala planszy wynikały z fizycznej niemożności ogarnięcia przez człowieka tak wielu czynników. Inaczej jest jednak w dobie komputerów, które przejmują żmudne obliczenia, odciążając gracza i otwierając nowe możliwości, któ-

Avalon Hill'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 20 MB HDD
SB 16 = GUS

Autoryzowany dystrybutor
AudioGlob (PC CD)

110 zł

SSI'96

PC DOS 1 CD

486DX2/66 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź styczniowa
Optimus Bie (PC CD)

Za ładną grafiką, dokładną symulacją
Przebiegu mała informacja o tym co się dzieje



opancerzenia i uzbrojenia okrętów, nawet w ramach tej samej klasy. Brytyjczycy mają działa o większych kalibrach, ale działa niemieckie mają za to większą donośność! Rodzi to intrygujące komplikacje taktyczne i nie pozwala już sugerować się tylko liczbą dział na każdej stronie. Okręt liniowy mógł wszakże nieść na pokładzie cokolwiek: od 4 dział 280mm po 8 - 380mm!

W GNB 5 zawarto kilkanaście scenariuszy, od starć sił lokkich (Battle of Coronel, Battle of Falkland Island) po decydujące starcia pancerników (Battle of Dogger Bank, oraz dwie odsłony bitwy Jutlandzkiej). Opcja RANDOM SCENARIO umożliwia losowe generowanie nowych starć. Gra zawiera także ambitny edytor umożliwiający tworzenie bitew i kampanii na obszarze Północnego Atlantyku. Można tworzyć scenariusze zawierające do 50 okrę-

THE COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES

tów po każdej ze stron. Gra uwzględnia także działania okrętów podwodnych oraz możliwość dokonywania desantów na bazy przeciwnika.

Po ukończeniu serii GNB, poświęconej czasom „wielkich dzieł”, SSI ma

w planach kolejną grę morską. Ma to być mieszanka rpg i strategii, jak twierdzi firma „obejmująca wszystko od piratów do kutrów artyleryjskich”. Poczekamy, zobaczymy.

Pejot



rych tu nie wykorzystano. Nie chodzi bynajmniej o filmiki za każdym kliknięciem, ani też genialne graficznie figurki żołnierzy czy sprzętu. Ale strata 1 punktu w walce, równająca się stracie jednostki o sile 3 (nie ma możliwości rozmiękania oddziałów na drobne), spowodowana jedynie przez fakt, że w oryginalnej planszówce nie można było wydrukować zbyt dużej liczby żetonów - to już lekka przesada.

Ktoś może powiedzieć, że przecież cały sens opiera się na sztywnych regułach, niemal szachowej precyzji działań i te pozorne skostnienia są zaletami, a nie wadami. Jednak to, co było fajne i ładnych parę lat temu, dziś już nie zadawała. Tym bardziej, że w trochę nędzniejszej formie II Wojna Światowa w skali strategicznej została już przedstawiona w grze CLASH OF STEEL (opis w SS'23). Dziś gracze oczekują maksymalnego wykorzystania sprzętu i jego mocy obliczeniowych.

Idealna gra o II Wojnie Światowej powinna łączyć w sobie zagadnienia ekonomiczne, rozwój wynalazków, szpiegostwo, walkę dyplomatyczną, od której dopiero zależą posunięcia militarne, a na samym końcu walkę zbrojną. I to walkę wcale nie prymitywną, ale rozbudowaną - jeśli nie o wielkość planzyszy czy liczbę pionków, to choćby o ich jakość.

Przeniesienie planzyszy z żywcem na komputer skończyło się dość marnie również ze względu na kiepski interfejs. Jest on po prostu niewygodny, często nie

można zrozumieć, o co komputerowi chodzi, a komunikaty na Pentium przemijają przez górną część ekranu jak błyskawica.

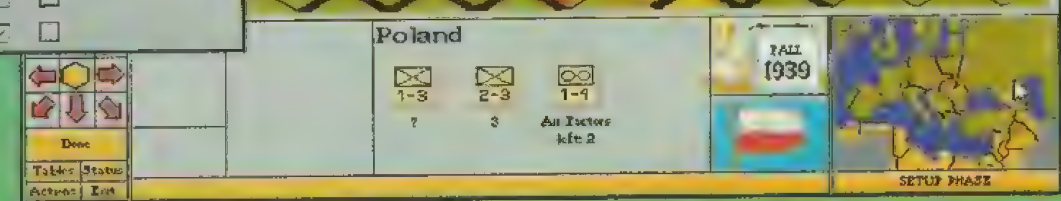
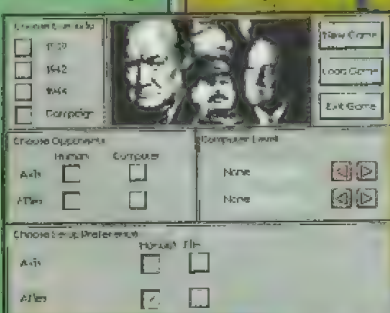
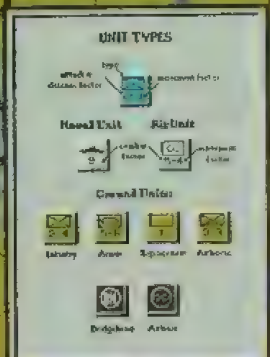
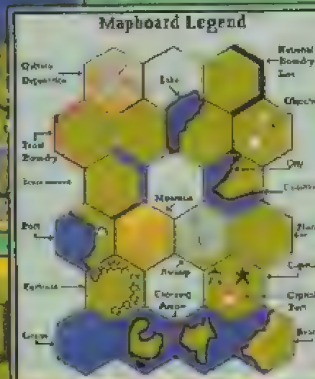
Zabawne wydaje się także kurczowe trzymanie się przez autorów podziału na fazy działania, z których niektóre zostały jeszcze bardziej rozdrobnione w porównaniu z pierwowzorem. A cóż, na Boga, stało na przeszkodzie zrobić dwie, trzy fazy, w których na pewno pomieściłyby się wszystkie działania gracza?

Mimo narzekania wszyscy dawni wielbiciele „Trzeciej Rzeszy” z przyjemnością powrócą na stare śmiecie - nie ich nie zadziwi, bo ujrzą dokładnie to samo, co dobre dziesięć lat temu. Gotowymi odbiorcami gry są także fani twórczo-

ści W. Zalewskiego na polskim rynku planszówek. A i komputerowcy, którym sprawiły przyjemność takie gry jak CLASH OF STEEL czy bitwy z serii V4V, od-

najdą tu pewien nastrój zatęchłej papierowej mapki i nieco już przetartych żetonów - co być może niektórych podnieca. Na pewno nie będzie gorzej niż w PANZER GENERAL (opis w SS'23), chociaż już nie tak pięknie!

Berger





flikt, w którym stawką jest panowanie nad światem.

Milion klientów nie może się mylić. COMMAND & CONQUER (opis w SS'30) wyprodukowany przeszło rok temu przez WESTWOOD stał się jedną z najbardziej popularnych i rozpoznawanych przez wszystkich gier. Potem się zastanowimy dlaczego, teraz jest RED ALERT – dru-

Chłopaki, na ramię broń! RED ALERT znowu stawia nas w trudnej sytuacji: bronić Aliantów przed inwazją czerwonej zarazy czy też jako Stalin poprowadzić wojska sowieckie na podbój starego kontynentu. Zaraz, o co tu chodzi? Czyżby ktoś

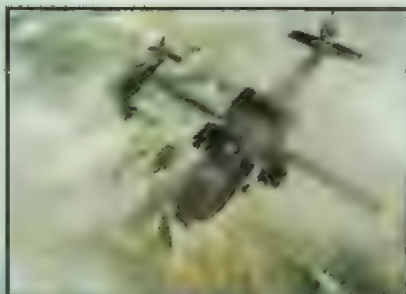


po raz drugi ujawnił prawdziwą historię? Nie, to zupełnie alternatywna historia – II Wojny nie był Hitler i jego śmieszna partia nigdy nie zdobyli władzy! Europę zaatakował Wielki Czerwony Wódz i rozpoczął się kon-

ga z rodziny strategii wojennych w czasie rzeczywistym, których reprezentantami są C&C (dla miłośników wojskowości) i WARCRAFT (dla lubiących fantazję). O ile w C&C akcja toczyła się w czasach współczesnych, RED ALERT przenosi nas w pierwsze dekady dwudziestego wieku, kiedy to (rzekomo) toczyła się II Wojna Światowa. Do drzewa genealogicznego dołączają wkrótce TIBERIAN SUN (z akcją osadzoną w nieokreślonej przyszłości) oraz C&C 2, o której wiadomo tylko tyle, że przeniesie nas w zupełnie inny wymiar gier strategicznych.



Stratedzy nie są pewni, czy grę bez tur, heksów i punktów ruchu można uznać za strategiczną. Z drugiej strony po C&C i pochodne sięgają nawet ci, którzy wcześniej nie zbliżali się do strategii na kilometr. Ale to właśnie połączenie rozlicznych atrakcyjnych cech zadecydowało o powodzeniu tego gatunku wywodzącego się od DUNE 2. Nareszcie gracze przestali się dzielić, a zaczęli łączyć.



miast siły lądowe mają moc zbliżoną. Na poziomie jednostek także nastąpiła historyczna stylizacja: Rosjanie mają np. groźne psy, natomiast Alianci lekarzy. Strona sowiecka jest z założenia przedstawiana w negatywnym świetle; już w pierwszej misji z rozkazu Stalina trzeba wybić całą wioskę podejrzaną o przynależność do partyzantki. Poza tym Rosjanami do samego końca gra się trudniej.

Na ekranie bardzo dużo się dzieje, z głośników płyną odgłosy wojny. Żołnierze są wyjątkowo gadatliwi, przy czym prawi obrońcy Zachodu wypowiadają się nienaganną angielszczyzną, natomiast czerwoni soldaci improwizują ze szkockim akcentem, który ma przypominać śpiewną mowę naszych wschodnich braci. Ten trick nie wyszedł.

COMMAND &



ALARM! CZERWONI!

W scenariuszu wykorzystano sprawdzony podział sił: świat solidarnie staje przeciwko opętanemu złoczyńcy (strona aliancka, 15 misji) bądź też samotny krzyżowiec walczy z całym światem (strona sowiecka, 14 misji). W zależności od tego, którą stronę konfliktu wybierzesz, stoczysz dwie zupełnie różne wojny. Co ja mówię, na 100% stoczysz obie wojny, raz jako wojownik broniący pokoju, drugi raz jako żądny krwi szaleniec. Ale siły są wyrównane, przecież wiemy czym było imperium sowieckie powstałe po rewolucji 1917 roku i kto naprawdę zgniótł Hitlera.

W RED ALERT stawiając przeciwko sobie dwie potęgi znacznie zróżnicowano uzbrojenie stron. Alianci mają bardzo rozbudowaną flotę, Rosjanie wyposażeni są w silne lotnictwo, nato-

CO STAREGO, CO NOWEGO?

Pojawiło się wiele nowych budowli, można produkować znacznie więcej jednostek. Oprócz wspomnianych psów (w komplecie z budą), Rosjanie dysponują np. kondensatorem do rażenia prądem, z którym związane jest nazwisko czeskiego fizyka Nicolai Tesli, ponadto mają rakietę V2, żelazną kurtynę i prawdziwe zasieki. Alianci mają za to min. kartonowe makiety swoich budowli, teleporter, generator mgły oraz wryki na piechotę. Są poza tym szpiegdy, złodzieje, zwiadowcy, jest nawet pani komandos. Takie bogactwo czyni grę atrakcyjniejszą i wyrwa ją spod działania schema-



tów. Na przykład złodziej potrafi ukraść połowę funduszy, natomiast szpieg (którego wykrywają tylko psy) wpuszczony do budynku wroga

donosi, co też tam się produkuje, ile pieniędzy jest w kasie albo co widać z satelity.

Teren działań jest czasem nawet dwukrotnie większy niż w C&C. Większość misji to typowe działania wojenne, ale pojawiają się też zupełnie nowe, na przykład precyzyjna akcja grupą komandosów na terenie elektrowni jądrowej. Pierwszym zadaniem Aliantów jest odbicie więzionego Einsteina. Oczywiście, pomiędzy misjami oglądamy nienagane technicznie i wspaniale wyreżyserowane filmy, które budują krok po kroku całą historię zmagania.

STRATEGIA I TAKTYKA

Uspornowano wszelkie algorytmy i wyeliminowano nieliczne wpadki poprzedniej gry, dzięki czemu RED ALERT stawia przed graczem trud-

grupowania jednostek, ponadto dostęp z klawiatury do opcji handlowych i naprawczych. Nasł podważeni w ogóle lepiej reagują na rozkazy, potrafią skuteczniej kluczyć pod ostrzałem nieprzyjaciela.

RED ALERT jest niezwykle wciągający – jeżeli przejdiesz jedną misję, nie oderwiesz się od kolejnej; gra wessie cię na długi czas. Stopień trudności szybko rośnie i bez poznania zastosowań poszczególnych jednostek nie dasz sobie rady

z dodatkowymi opcjami – pojawiają się nowe jednostki i możliwości, zmieniają się niektóre parametry w zależności od teatru działań (np. w Rosji taniej się buduje, a we Francji gorzej z cennością żołnierzy). Ponadto dzięki załączonemu edytorowi można tworzyć własne mapy, ale niestety tylko teren – scenariuszy nie da się konstruować.

kwestia przyzwyczajania, gdyż nie zastąpi czterokrotnie większego pola widzenia. W grafice SVGA na Pentium nie odczuwa się spowolnień, scrolling terenu jest szybki. Tylko czasem, gdy wszystko mrowi się i wybuch, wyświetlanie chwilowo się ściąwi.

ZAKOŃCZENIE? NIE MA MOWY!

Czym jest więc RED ALERT? Po prostu unowocześnioną, udoskonaloną wersją C&C, a to już wystarczy. Jeśli dopiero rozpoczynasz swą przygodę z tego typu grami, stanowiąc zaczął od COMMAND & CONQUER – mimo kilkunastu miesięcy na karku jest wciąż jedną z gier numer jeden, a jest zdecydowanie łatwiejsza do opanowania.

Jestem przekonany, że RED ALERT będzie gościł na komputerach przez minimum kolejny rok, aż do następnej takiej gry. Podobnie jak o C&C, można o nim pisać grube książki, dlatego obu tym grom poświędziłem sporo miejsca w KOMPENDIUM 2. Tam też odsyłam szczegółowe informacje na temat wszystkich jednostek, broni i budowli, a także przeczytać podpowiedzi do poszczególnych misji.

Martinez

STRONA TECHNICZNA

RED ALERT pracuje w rozdzielczości VGA (pod DOS, wymagane 486DX/2) albo SVGA (pod Windows'95, wymagane Pentium). Oczywiście jakość grafiki znacznie się różni, ale w wysokiej rozdzielczości wszystkie jednostki i budynki są realnie dużo mniejsze, przez co trzeba wpatrywać się w ekran – z tego powodu wiele osób woli grać w niskiej rozdzielczości. To jednak

o tyle mniej widać, gdy gramy w rozdzielczości 320x200 pikseli.



ne zadanie wojenne. Nie sprawdzają się stare schematy typu: uderzać w Construction Yard – trzeba myśleć i kombinować. Grając Aliantami, należy przede wszystkim budować mury powstrzymujące hordy rosyjskich wojsk, rozbudowywać bazę i uderzać flotą. Natomiast strona rosyjska powinna nastawić się na budowanie ciężkich czołgów, po czym zniszczyć obronę przeciwniczą i uderzać z powietrza, obierając jako cel przetrwonię rudy żelaza (Ore). Ten metal (w DUNE 2 przyprawa, w C&C Tiberium) jest podstawą ekonomicznej warstwy gry, czyli źródłem pozyskiwania pieniędzy.

Rozwinięty interfejs sterowania pozwala w miarę wygodnie sprawować kontrolę nad całym tym zamieszaniem. Wprowadzono nowe opcje: ustawienie grupy jednostek w formację, przydział punktów nawigacyjnych na mapie, lepsze opcje

– gra „puścić” cię dalej, gdy uzna, że wystarczająco dużo się na danym etapie nauczyłeś. A gdy już będziesz miał w małym palcu wszystkie misje, przyjdzie czas na walkę zespołową.

MULTIPLAYER

Siłą wszystkich gier z rodziny C&C i WARCRAFT 2 jest gra zespołowa. Gdy pozna się wszystkie sztuczki w fabrycznie przygotowanych misjach, rozpoczyna się grupowe szalerstwo. W RED ALERT może grać przez modem oraz po sieci lokalnej (np. Novell) lub globalnej (Internet) nawet w 8 osób. Gra współpracuje z internetowymi systemami WChat, KALI, MPlayer oraz TEN. W opcji MULTIPLAYER udostępniane są





**JEŻELI SZUKASZ REALISTYCZNEJ SYMULACJI POWIETRZNEJ BITWY,
BEZ WAHANIA SIĘGNIJ PO „FLYING CORPS”.**

W OPCJI SIECIOWEJ W WALCE MOŻE BRAĆ UDZIAŁ AŻ OŚMIU GRACZY.

Wylącznym dystrybutorem gry
„Flying Corps” w Polsce jest firma
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2
01 - 872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel.: (0-22) 663-93-90
fax: (0-22) 663-92-98
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

MARKSOFT
empire
INTERACTIVE

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
SALON GIER KOMPUTEROWYCH
PORADY, INFORMACJE**

ul. Perzyńskiego 2
01 - 872 Warszawa
tel. (0-22) 663-93-90

gry & tv konsole

It's me, Mario.
Nintendo 64



WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

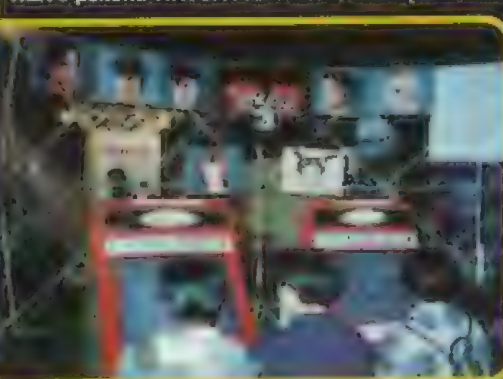
Rok 1997 witamy pod znakiem Nintendo 64! Wprowadzie europejska premiera nowej konsoli zapowiadana jest na marzec, to już teraz możecie przeczytać pełen opis tego urządzenia, dowiedzieć się więcej o jej możliwościach, a także obejrzeć grę, której przez pół roku sprzedano się ponad dwa miliony egzemplarzy na całym świecie – SUPER MARIO 64! Mamy też całkiem pokątną kolekcję hitów na PlayStation i Saturna, będzie więc co robić przez nadchodzący miesiąc.

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

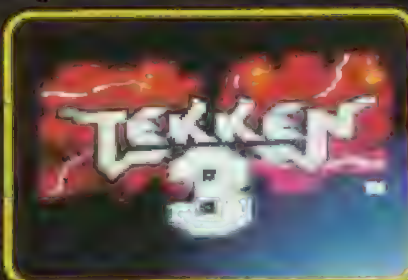
● TEKKEN 3 będący w fazie produkcji od przeszło roku, po raz pierwszy miał być pokazany publicznie na targach JAMMA w Japonii latem 1996 roku. Miesiąc przed targami SEGA wpuszczając do swoich laboratoriów dziennikarzy zdecydowała się natomiast ujawnić VIRTUA FIGHTER 3. Efekt był taki, że teamowi autorskiemu z NAMCO po prostu opadły szczęki i nie chcąc narażać się na pośmiewisko zdecydowali się nie pokazywać swego automatu TEKKEN 3 na targach. Od nowa rozpoczęli prace, decydując się na dodanie wielu nowych bajerów.

Automat powstaje na zmodyfikowanej nieco płycie SYSTEM 11 (SYSTEM 33 nie istnieje, dopiero trwają prace). Już teraz wiadomo, że TEKKEN 3 nie położy na łopatkach VIRTUA FIGHTER 3, którego płyta główna MODEL 3 posiada z grubsza 4 razy potężniejszą specyfikację techniczną. Zespół autorski nie twierdzi, że TEKKEN 3 pokona VIRTUA FIGHTER 3, lecz będzie starał się mu dorównać.

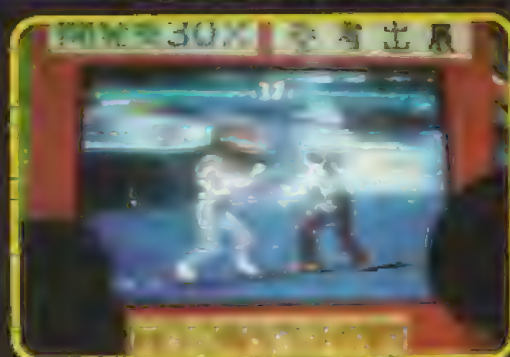


Nowością będą w pełni trójwymiarowe tła. Widzicie prawdziwe, nigdzie jeszcze nie publikowane screeny z pierwszego publicznego debiutu gry. Autorzy oceniają zaawansowanie prac na ok. 30%, premiera ma mieć miejsce w połowie 1997 r.

Jeśli zaś chodzi o konwersję na PlayStation, to jest możliwe, że TEKKEN 3 będzie sprzedawany razem z rozszerzeniem pamięci.



● Na ostatniej konferencji prasowej Yu Suzuki (szef AM2) rzucił kilka konkretów. Zespół AM2 po trzech miesiącach studiów stwierdził, że konwersja VIRTUA FIGHTER 3 na konsolę Saturn jest możliwa. AM2 pracuje właśnie nad kilkoma nowymi projektami, a będą to m.in. ich pierwszy od czasów SEGA RALLY wyścig samochodowy, gra FIGHTERS MEGAMIX (w której znajdują się wojownicy z VF2, FIGHTING VIPERS, SONIC, NIGHTS, samochód z DAYTONA USA, a także wiele innych postaci, w sumie 30), pierwsza gra RPG, trzecia część VIRTUA COP oraz manager wirtualnego Idola (!!!). Część z tych tytułów piszą się specjalnie z myślą o konsoli Saturn, a nie o automatach.



AM2, najlepsi na świecie faeci od gier wzięli się ostro do roboty!!!

● 18 listopada w USA rozpoczęła się nowa promocja konsoli Saturn, polegająca na sprzedaży sprzętu wraz

z trzema grami (VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP i DAYTONA USA) oraz dwoma kuponami zniżkowymi (15\$ taniej na dowolnej grze) w cenie 199\$. Przez 15 dni sprzedano 400 tys. konsol!!! SEGA w dalszym ciągu potwierdza, że do końca 1996 roku sprzeda milion konsol w całym USA. Ameryka to naprawdę raj dla graczy.

z a m i e s i a c

● Czy STREET FIGHTER ALPHA 2 na PlayStation wytrzyma walkę z trójwymiarowymi konkurentami?



Czy PANDEMONIUM okaże się lepsze niż CRASH BANDICOOT?

● Nowa porcja gier na Saturna, w tym DAYTONA USA CHAMPION-

SHIP CIRCUIT EDITION zakodowana od nowa przez AM2, autorów m.in. SEGA RALLY.

● Nintendo atakuje! Jest już nowy GameBoy, nie bez powodów zwany



„kieszonkowym”. GameBoy Pocket jest mniejszy, ładniejszy, ma lepszy wyświetlacz... Może trafi się też coś na Nintendo 64... zobaczmy!



DIE HARD

Firma FOX INTERACTIVE rozwija się w błyskawicznym tempie. Po udanym debiucie, jakim był niewątpliwie ALIEN TRILOGY, zespół nie spoczął na laurach serwując graczom DIE HARD TRILOGY, grę opartą o trzy filmy (u nas występujące jako „Szkłana Pułapka”), które przyniosły dużą popularność Bruce’owi Willisowi.

W DHT gracz wciela się w porucznika McLane’a, postać kreowaną przez Willisza. W kolejnych częściach gry zawarte są najlepsze momenty z filmów: w DIE HARD porucznik biega, strzela i ratuje zakładników z budynku korporacji Nakatomi, który opanowali terroryści z Hansem Gruberem (yuck!) na czele. Kamera porusza się za plecami gliniarza pozostawiając go na pierwszym planie. W DIE HARDER zawarto najbardziej widowiskowe sceny strzelaniny na lotnisku, gracz rusza celownikiem za pomocą joypada (lub pistoletu PREDATOR). Z kolei z DIE HARD WITH A VENGE-

ANCE wzięto sekwencję szalenczej jazdy taksówką po mieście w po-

szukiwaniu bomby podłożonej przez terrorystę. Wszystko razem składa się na prawdziwie wybuchową mieszankę.

Grafika i dźwięk zasługują na uznanie. Po pierwsze, wszystko jest szybkie, płynne i bogato teksturowane. Dalej, znakomite eksplozje (szczególnie w 2 i 3 części) od których kopara opada do samej ziemi. Sample wzięto prosto z filmów (gada zarówno Willis-McLane jak i wszyscy terroryści!), co zbliża jeszcze bardziej grę do filmowego widowiska, a z płyty przygrywa niezła ścieżka dźwiękowa.

DHT praktycznie dało by się rozbić na trzy płyty i sprzedawać osobno, gdyż każda z części oferuje kilkanaście godzin doskonałej rozrywki. Fakt, że zdecydowano się umieścić całość na jednej płycie i sprzedawać w cenie jednej gry jest w moim odczuciu znakomitą prezentacją dla wszystkich graczy.

Fox Interactive'96, 1 gracz, ocena: 80%

Gulash

SOVIET STRIKE

Szalony generał KGB, któremu nadano pseudonim Shadowman, zebrał z byłych republik ZSRR kilkanaście głowic nuklearnych i wyceLOWał je w stolicę państw układu Warszawskiego, pragnąc przywrócić komunizm. Dzisiejszy amerykański pilot bojowego śmigłowca APACHE zostaje wysłany wraz z maszyną na terytorium byłego ZSRR, aby przeszkodzić szalencowi w jego kłopotach. Yep, oczywiście,

ten pilot to gracz. Do wylądowania 40 misji, które zaprowadzą gracza aż na przedmieścia samej Moskwy (HQ wariata). Na przykład w pierwszej misji trzeba zniszczyć dwa radary, oswobodzić z obozu więźniów i dostarczyć ich do tajnej bazy oraz wykonać trzy inne zadania. Całość zaś nie ogranicza się jedynie do strzelania, trzeba w umiejętny sposób pilnować stanu uzbrojenia, paliwa i pancerza i w miarę możliwości uzupełniać.

Oprawa gry po prostu kopie tylek. Grafika i dźwięk... bahl! W życiu nie widziałem tak znakomicie dobranych do strzelaniny filmów. W SOVIET STRIKE filmy są po prostu integralną

częścią gry; intro, odprawa, pojawiające się podczas wykonywania misji informacje od wywiadowców i od ostro przeklinającego (nie wycięli!) czarnego hackera z centrum dowodzenia... to po prostu trzeba zobaczyć. Sama gra zaś jest po prostu śliczna, kolorowa i bardzo do-

Pamiętacie DESTERT STRIKE i JUNGLE STRIKE? Te dwie gierki w swoim czasie rządziły na każdej Amidze. Ich PeCetowe odpowiedniki już tak nie kopały tyłka, dlatego czwartą część cyklu zdecydowano się wydać w pierwszej kolejności właśnie na PlayStation! To, plus sześciostronnicowe (!!!) reklamy w zachodnich pismach zaowocowały. SOVIET STRIKE znalazł się na pierwszym miejscu najlepiej sprzedających się gier w zachodniej Europie.

EA'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 90%

pieszczona (np. po zniszczeniu fałszywego obozu nieprzyjaciela widać biegających oficerów tylko w białych rękawiczkach... jak do kaczek!). Polecam każdemu, kawał solidnej roboty.

Gulash

Dystrybutor: IPS

NBA LIVE'97

Gry firmy E.A.SPORTS charakteryzują się bardzo wysokim poziomem wykonania, doskonałą prezentacją i niemal intuicyjnym sterowaniem. Tak też jest w przypadku NBA LIVE'97, kolejnej odsłonie bardzo popularnej koszykówki. W stosunku do wersji ubiegłorocznej zasadnicza różnica polega na sposobie generowania grafiki – w NBA LIVE'97 gracze nie są już zbudowani z bitmap lecz są prawdziwie trójwymiarowi! Poprawiono także system Motion Capture – swego ciała, na którym poróżmieszczano sensory użył sam Mitch Richmond. O wiele ciekawsze stały się też paczki (zastęga Mitcha). Przez dużą liczbę trójwymiarowych obiektów znajdujących się na ekranie rozgrywka jest nieco wolniejsza, bardziej taktyczna, co jednak nie powinno przeszkadzać rozmiłowanemu w baskecie graczowi. Oczywiście, nie mogło zabraknąć wszelkich możliwych statystyk, które przecież tak kochają fani NBA! W sumie udany come-back i kolejny rok z głowy.

EA'96, 1-4 graczy, Memory Card, ocena: 75%

Dystrybutor: IPS

Gulash



CRASH BANDICOOT w założeniach miał być odpowiedzią PlayStation na SUPER MARIO 64 (podobnie

etapy. Fabuła jest tu najmniej ważna, chodzi przecież jedynie o ciągłe parcie do przodu. Jednak o ile w MARIO 64 można pójść praktycznie wszędzie, w CRASH BANDICOOT postać może poruszać się jedynie po zaplanowanej z góry ścieżce. Zdarzają się też bonusowe poziomy, w których wszystko (czytaj: kamera) wraca do normalnego stanu i CRASH wygląda jak zwykła platformówka, tyle że z grafiką 3D.

w prawo. Dalej bywa różnie, ale w każdym razie nie łatwo.

Universal'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 85%

CRASH BANDICOOT

jak NIGHTS na Saturna). I choć nie jest w stanie równać się z MARIO 64, pozostaje solidną i godną uwagi pozycją na rynku oprogramowania.

Bandicoot to potoczna nazwa rzadko spotykanego, australijskiego lisa (no shift!). Nieważne. Wyobraźcie sobie platformówkę, w której ktoś zamiast z boku, umieścił kamerę za plecami bohatera i uczynił grafikę trójwymiarową. Efektem tego jest „inna” platformówka, w której jednak chodzi o to samo – poruszając się ciągle do przodu skakać, zbierać i zaliczać kolejne

Choć kilka pierwszych poziomów nie powinno stanowić problemu dla średnio doświadczonego gracza, pozorna prostota jest tylko podpułką. W istocie CRASH jest grą trudną, o czym przekonacie się już po kilku godzinach gry. Do szalu doprowadziła mnie scena z pędzącą za rudińcem kulą (Indiana Jones rip-off!), przed którą trzeba zmykać przeskakując kolejne płotki. Wprowadzie kamera przekręca się wtedy o 180° (widać pędzącą za pokraką wielką, kamienną kulę!), trzeba jednak zapamiętać konkretną ścieżkę, gdzie skrócić w lewo, a gdzie

Grafika w CRASH stanowi prawdziwą orgię kolorów. Piękne, cieniowane i teksturowane obiekty wypełniają praktycznie cały ekran. Animacja jest płynna, szybka i bardzo dopracowana. Wizualny przebieg znakomicie dopełnia ścieżka dźwiękowa, będąca połączeniem nagrań odgłosów autentycznej dżungli z przesampłowaną kaseta demo zespołu z Nigerii grającego na tam-tamach i śpiewającego przedziwne, przerażające cywilizowanego człowieka pieśni w sobie tylko znanym języku. CRASH to w tej chwili najlepsza gra platformowa (a w dodatku 3D!) dostępna na PlayStation i będzie podobnie każdemu, kto lubi gry wideo. Jest jednak pewien mały minus, który najlepiej zauważył pewien młodziś, testujący na moją prośbę nie-które gry. Gdy już nasycił oczy i wyciskał joysticka zapytał mnie „dlaczego nie mogę pójść w bok?”, po czym poprosił ponownie o MARIO 64. Sorry, CRASH.

Gulash



Dostarczył: PSX Projekt

SECRET SERVICE #42



TOMB RAIDER

podczas gry. Na PC kolejni poziom mają czasem kilkanaście megabajtów, a wzięwszy pod uwagę znikomą ilość RAM-u w

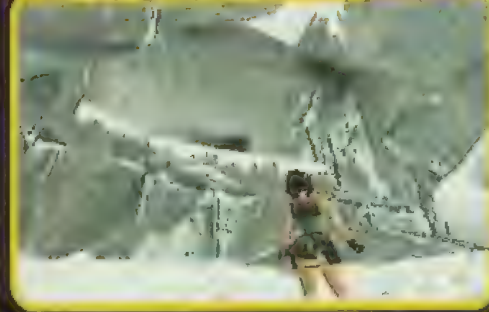
Szkoda jednak, że nie wykorzystano trybu hi-res (jak w VIRTUA FIGHTER 2), ale wtedy pewnie grafika pracowałaby z małą szybkością (z uwagi na potworną liczbę skomplikowanych obiektów wyświetlanych jednocześnie na ekranie). Zarówno postać Lara, jak i cała reszta ruchomych obiektów jest cieniowana Gouraudem, który prezentuje się o niebo lepiej w 32 tysiącach kolorów. Całość pracuje poprawnie, choć

konsoli jest to duże osiągnięcie. Zapewne zastosowano sztuczki programistyczne, o których zwykli śmiertelnicy nie mają zielonego pojęcia. Jestem pełen podziwu dla zespołu autorskiego, który zadbał o to, aby każda wersja gry została doskonale dopracowana.

Saturn był pierwszą platformą, na której pojawił się TOMB RAIDER. Tak się składa, że w tym numerze SS znajduje się duża recenzja gry w wersji PC-owej. Spróbujmy porównać obie wersje.

Na początek grafika. Rozdzielczość TOMB RAIDER to (niestety) saturnowy low-res, coś pomiędzy PC-owym 320x200 a 640x480. Czy trzeba dodawać, że gra korzysta z palety 32 tysięcy kolorów? TOMB RAIDER wygląda lepiej na Saturnie niż na PC-ecie w niskiej rozdzielczości (a w wysokiej nie da się grać).

Eidos'96, 1 gracz, ocena: 90%



zdarzają się czasem drobne spowolnienia. Znakomicie rozwiązano kwestię sterowania przy pomocy joypada. Okazuje się, że zagospodarowanie wszystkich ośmiu przycisków fire nie stanowi już problemu (przypuszczam nawet, że gdyby Saturnowy joypad posłał nie

szesnastą przycisków, to TOMB RAIDER używałby ich wszystkich). Po kilku minutach gry już wiadomo, w jaki sposób należy wykonać daną czynność. Każdy poziom doczytywany jest z kompaktu i w całości siedzi w pamięci konsoli. Zdziwiłoby, w jaki sposób twórcom TOMB RAIDER udało się uniknąć doczytywania



TOMB RAIDER to znakomita gra, która ma dużą szansę spodobać się każdemu. Grafika, dźwięk a przede wszystkim szalony klimat powodują, że po prostu nie można oderwać wzroku od monitora. Osobiście wolę grać w TOMB RAIDER na Saturnie niż na PC (32 tys. kolorów).

Polecam wszystkim fanom Indiany Jonesa.

Gulash

P.S. Do SECRET SERVICE 41 wkraść się błąd. W dziale „W przygotowaniu” napisaliśmy, że TOMB RAIDER ukaże się na Saturna sześć miesięcy wcześniej niż na PSX. Ten czas skrócił się do jednego miesiąca.

Dystrybutor: BOBMARK



SEGA WORLDWIDE SOCCER'97

Do tej pory SEGA nie rozpieszczała fanów sportowych gier. Oprócz dobrej koszykówki nie pojawił się praktycznie żaden tytuł, który mógłby na dłużej przyciągnąć ich uwagę. WORLDWIDE SOCCER'97 pokazuje, na co stać oddział SEGA SPORTS. Oferuje graczom wszystko, czego oczekują od symulacji piłki nożnej na miarę 1997 roku.

W WORLDWIDE SOCCER'97 można sprawdzić swoje umiejętności biorąc udział w kilku różnych turniejach. Do wyboru jest niemal każda drużyna narodowa. Niestety, w grze nie ma prawdziwych nazwisk zawodników (ale jest Ciągliński, który jest całkiem niezłym napastnikiem). Od razu można też potrenować rzuty karne, co jest bardzo miłym przerywnikiem. Przed meczem ustala się taktykę.

W WORLDWIDE SOCCER'97 wszystko jest trójwymiarowe. Zawodnicy, piłka, boisko i bramki są zbudowani z poligonów, a nie ze sprite'ów. Technika Motion Capture jest po prostu REWELACYJNA, a gracze ruszają się jak prawdziwi piłkarze.



Choć dziś jest powszechnie stosowana, w WW SOCCER osiąga szczyt swoich możliwości – dryblingi i sztuczki techniczne zawodników są tego doskonałym przykładem. Mecz może się odbyć na jednym z czterech różnych stadionów, w dzień lub w nocy (!), a nawet podczas deszczu. Dostępnych jest kilka





nie można za sobą łączyć. Kolejnym dodatkiem są (wreszcie) bardzo zabawne, renderowane filmiki dla każdej postaci. Na koniec gry pojawia się nowa opcja – MOVIE PLAYER, dzięki której można rozkoszować się do woli tymi filmami, bez potrzeby ponownego przechodzenia całości.

W VIRTUA FIGHTER KIDS walczy się trochę inaczej niż w VF2. Postać



VIRTUA FIGHTER 2 to gra, dla której warto kupić konsolę Saturn. Jest w niej praktycznie wszystko, czego potrzebna graczom do szczęścia: wspaniała grafika i dźwięk, a przede wszystkim czynniki, dzięki którym nie znudzi się nawet po roku ciągłego grania. VIRTUA FIGHTER KIDS to bardzo modna ostatnio na japońskim rynku wariacja na temat SD (Super Deformed), która może lecz nie musi trafić w gusta Europejskich graczy. Wszystkie postacie otrzymały w prezencie wielkie głowy i małe ciała, a także śmiesznie brzmiące głosiki.

W porównaniu do VF2 można zaobserwować kilka graficznych usprawnień, przede wszystkim ładniejsze, bardziej dopracowane tła i tekstury kolejnych aren. Walka toczy się jeszcze szybciej niż w VF2, a po szczególnie efektywnych ciosach obserwujemy (podobnie jak w FIGHTING VIPERS) powtórkę z trzech różnych kamer. Muzykę zremiksowano po raz kolejny, znowu z lepszym skutkiem. Niestety, praktycznie na tym kończą się różnice w oprawie gry. Nowością jest KIDS MODE, gdzie łatwiej jest wykonać wszystkie skomplikowane ciosy oraz COMBO MAKER, dzięki któremu można zdefiniować własną sekwencję ciosów (bądź też skorzystać z przygotowanych wcześniej przez autorów) i zapisać ją w pamięci. Oba tych opcji

VIRTUA FIGHTER KIDS



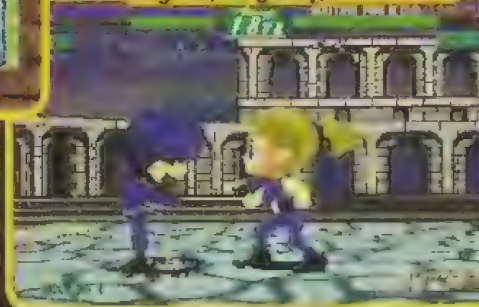
Opcja COMBO MAKER przyda się zarówno nowicjuszm, jak i wszystkim zmęczonym błyskawicznym naciskaniem przycisków.

ci są mniejsze, mają krótsze nóżki i rączki, co odbija się na wszystkich zle zadanych ciosach. Trzeba też powiedzieć, że inteligencja kompute-

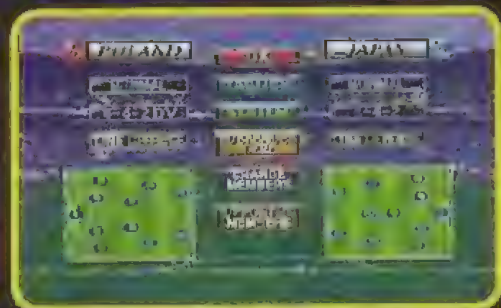
rowych przeciwników jest bardzo wysoka, przez co gra jest o wiele trudniejsza niż VF2. Fanom serii VIRTUA FIGHTER powinno się spodobać humorystyczne podejście, podobnie jak świetne zakończenia. Może nawet VF KIDS lepiej trafi w twój gust?

Gulash

Sega'96, 1-2 graczy, ocena: 75%



kamer, wraz z opcją przybliżania i oddalania widoku. Wszystko opisuje komentator, wypluwający z siebie słowa z szybkością karabinu maszynowego. Niestety, nie dysponuje bogatym słownictwem i po kilkunastu meczach jego teksty mogą stać się nieco nużące. Wtedy przydaje się możliwość włączenia muzyki (!).



sposób. Są długie i krótkie podania, wślizgi, główki, faule i cała reszta. Warto jeszcze dodać, że całość jest bardzo... zrecenzionowa, do czego zresztą SEGA stara się przyzwyczaić graczy.

WORLDWIDE SOCCER '97 to bezspornie najlepsza zespołowa gra sportowa na konsolę Saturn. SEGA udowadnia, że potrafi się obyć bez współpracy E.A. SPORTS (FIFA SOCCER, NBA LIVE, NHL LIVE).

Nie będziemy chyba musieli długo czekać na nowe i lepsze gry sportowe ze znacznikiem SEGA SPORTS.

Gulash

SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 90%



Sterowanie piłkarzami odbywa się w bardzo prosty, intuicyjny sposób.

Dystrybutor: Bobmark



PILOT WINGS 64



Druga gra dostępna w momencie startu N64 to symulator lotu. Miłośnik mocnych wrażeń nie ma tu czego szukać, bo PILOT WINGS 64 nie jest symulatorem żadnego z wojskowych samolotów, lecz kilku najprostszych pojazdów, dzięki którym człowiek może szybować w przestrzeni niczym ptak. PILOT WINGS 64 to remake sławnej w swoim czasie gry z SUPER NINTENDO.

PILOT WINGS 64 został podzielony na zadania, które trzeba wykonać myśląc o zwycięstwie. Grę można ukończyć wypełniając 12 misji, w których można skorzystać z sześciu różnych pojazdów. O ile w pierwszych sześciu misjach latać przy pomocy lotni, gyrocoptera (mini-helikopter) oraz raki-

towego plecaka, kolejne 6 stanowią wariacje na temat latania. Bo jak inaczej określić lot wystrzelonego z armaty delikwenta albo skoczka w siedmiomilowych butach na rakietywych sprężynach? Szczerze mówiąc nie wiem, ale nie przeszkadza mi to. Na początku misje wprowadzają gracza w tajniki sterowania każdym pojazdem (w pierwszej misji trzeba tylko wylądować na lotni aby zaatakować ze zdwojoną siłą) wymagając od gracza ogromnej precyzji i doświadczenia w pilotażu (w piątej misji trzeba przelecieć na lotni nad dymiącym kominem na wysokości 100 metrów, zrobić jego zdjęcie i dość blisko wylądować). Gra jest bardzo spokojna, trudna i wymaga od gracza sporej dozy cierpliwości. Szczególnie dalsze misje, które potrafią niecierpliwych doprowadzić do szału swoim poziomem trudności. Sterowanie grą odbywa się za pomocą analogowego joypada. Ścisnąć go w rękę po raz

drugi (MARIO!) zdalem sobie sprawę z genialności jego opracowania, z jego funkcjonalności a także niesamowitej wygody rozmieszczenia przycisków. Można też przy pomocy przycisków po prawej stronie rozglądać się na boki.

Grafika w PILOT WINGS 64 jest po prostu oszałamiająca. O ile w SUPER MARIO 64 to młodość przeważa nad szatą graficzną, tu jest zupełnie odwrotnie. Do tej pory o takiej jakości grafiki mogli jedynie pomarzyć posiadacze stacji roboczych firmy Silicon Graphics (zresztą w Nintendo 64 siedzą przecież kości tej firmy).

Zbudowany dla potrzeb gry świat ujmuje bogactwem detali. Fale rozbijają się o brzeg wyspy, motorówki żłobią na wodzie swój ślad nieugięte prądo przodu. Dym unosi się nad kominami, a w powietrzu latają na lotniach inni miłośnicy przestworzy. Najlepszym przykładem jest jednak wirtualny Nowy Jork, gdzie kwitnie przez cały czas życie. Wszystko w wysokiej rozdzielczości, z efektem rozmywania tekstur podczas zbliżeń. PILOT WINGS 64 jest totalną, rewelacyjną demonstracją możliwości graficznych nowej konsoli. Jeśli jedna z pierwszych gier wygląda tak znakomicie, co będą wyściskać z konsoli autorzy za rok lub za dwa? Strach pomyśleć. Za to dźwięk mógłby być nieco lepszy.

PILOT WINGS 64 nie jest grą, która spodoba się każdemu. Jednak prawdą jest,



że wykonaniem przebija wszystko, co było do tej pory, ale brakuje jej dynamiki, tak kochanej przez niektórych graczy. Z drugiej zaś strony osoby oczekujące od gier video relaksu, a nie kolejnego pasma napętu i stresów. Znakomicie sprawdza się za to jako przerwynik od SUPER MARIO 64, w którego w końcu kiedyś trzeba przestać grać!

Gulash

Nintendo'96, 1 gracz, ocena: 80%



Dostarczył: Lanser

MASZ TE DWIE DYCHY?

dycha z listopada + dycha z grudnia

PREMIERA
31 STYCZNIA
1997

to wpłać na **KOMPENDIUM 2**

a zostanie ci jeszcze piątek z groszem!

Kosztuje ono tylko **11.90**

+ koszty przesyłki 3p

Kupon zamówienia ze str. 90 należy wyciąć, wypełnić, przykleić do czerwonego przekazu pocztowego i opłacić na pocztie 14.90!

ZNOWU
NIEPRZYWOCIE
NISKA
CENA!

Uwaga: Cena i realizacja według kolejności



SUPER MARIO 64 miał być grą, która nakręci miliony graczy na zakup nowej konsoli. Przez dwa lata czterdziestu skośnookich inżynierów pod kierownictwem Shigeru Miyamoto (autora wszystkich gier MARIO) pracowało nad małym, kilkumegabajtowym ciałem, który spowoduje, że graczom na całym świecie zaświecą się oczy. Nieprawdopodobne stało się prawdziwe,

nu. Można wchodzić, można spadać. Niesamowite, co?

Fabula jest prosta, okrutny Bowser porwał księżniczkę, a zadaniem Mariana jest ją uwolnić. W tym celu musi zwiedzić kilka światów, a w każdym z nich znaleźć określoną liczbę gwiazdek. Aby misja zakończyła się sukcesem, Mario będzie musiał zaliczyć ogromną liczbę subquestów (np. wygrać wyścig z żółwiem, czy też zjechać na tyłku po krętej ścieżce). Włoc Mario biegnie, skacze, turla się i pływa, zjeżdża na tyłku z górki, lata i wyrzuca się z dział. Akcja gry skacze po kilku różnych światach, od leśnego poprzez zimowy, kilka innych aż do podwodnego. W sumie ukończenie gry zajęło mi ok. 40

godzin, podczas których nie nudziłem się nawet przez sekundę. REWELACYJNIE sprawdza się analogowy joystick, który pracuje zgodnie z zasadą: mocniejszy nacisk=szybszy ruch.

Oprawa graficzna jest po prostu doskonała. Gra w znakomity

na telewizorze rozdzielczość, 30 klatek ultrapłynnej animacji na sekundę, a także wspaniała kolorystyka po prostu robią swoje. Wprost nie można oderwać oczu. Dodatkowo, mimo limitowanej pojemności cart autorom udało się naładować wesołą muzykę i efekty dźwiękowe.

Jedak najmocniejszym punktem SUPER MARIO 64 jest jego miłośność. Każda gra z Mario w roli głównej była znakomita, lecz to, co dzieje się w SUPER MARIO 64 przechodzi zdolność pojmowania. Będziesz płakać, gdy ktoś będzie starał się zabrać ci joysticka. Będziesz cieszyć się razem z Marianem, gdy ukończysz kolejną planszę. Będziesz wreszcie grać i grać do utraty przytomności spowodowanej brakiem snu, jedzenia i picia. Ta gra nie pozwoli odejść od telewizora (najlepiej dużego telewizora). Z całą stanowczością muszę stwierdzić, że do tej pory żadna gra nie miała do zaoferowania swojemu nabywcy tyle, co SUPER MARIO 64. To dzieło geniusza, prawdziwy i jedyny majstersztyk. Nie mam jej nic do zarzucenia i byłbym zdziwiony, gdyby ktokol-

wiek znalazł w niej jakąkolwiek wpadkę. W opinii recenzentów na całym świecie MARIO 64 jest najlepszą grą video wszech czasów.

Potwierdzamy to też i my, Gulash, Wicik, Joseph, Młcz, Gawędziarz, a na-

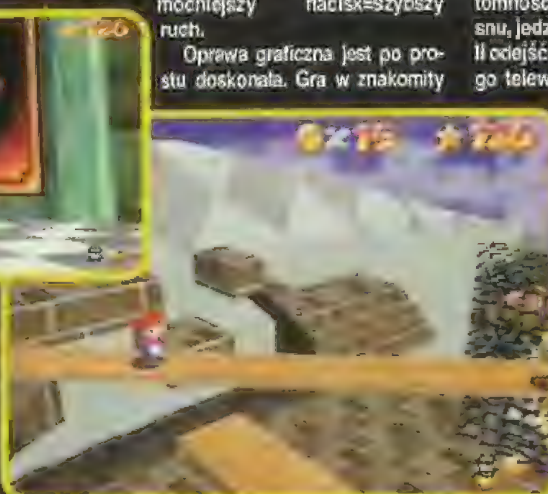


bo SUPER MARIO 64 to najlepsza gra video wszech czasów.

SUPER MARIO 64 to trójwymiarowa platformówka. Trójwymiarowa, to zna-



czy, że można pójść w każdym kierunku. Nie tylko do przodu i do tyłu jak w CRASH BANDICOOT (PSX). Nie tylko do góry i do dołu, jak NIGHTS (Saturn). Można pójść w każdym kierunku, na który pozwoli układowanie kule-



spół korzysta niemal ze wszystkich funkcji REALITY ENGINE znajdującego się w konsoli, w żaden sposób nie odczuwa się braku miejsca na cartie (zresztą po co komu renderowane filmy, skoro N64 generuje cały świat w czasie rzeczywistym?). Najwyższa możliwa do uzyskania

Dostarczył: Lanser

MARIO 64



wet Martinez. Czy rzeczywiście tak jest? Chyba tak, skoro każdy nabywca N64 kupił także SUPER MARIO 64. Dwa miliony graczy wydało po 250 dolarów tylko po to, aby mieć MARIO 64 w domu. Wąsaty hydraulik króluje w pełnej krasie, a Nintendo po raz kolejny udowadnia, że w dalszym ciągu jest najlepszą firmą w tym interesie.

Gulash

Nintendo'96, 1 gracz, Ocena: 101%



GAME BOY GAME BOY GAME BOY



WHO WILL RULE THE NEW BIRTH?

Ta gra ukazała się na każdej dostępnej platformie. Gracze byli zachwyceni, prasa publikowała pozytywne recenzje, nie wszyscy się zgodni, że PRIMAL RAGE na minikonsoli Game Boy wypadł najlepiej. Nie wiedziałem, dopóki sam nie sprawdziłem. Ta bijatyka w wersji na konsolkę o najślabszych możliwościach technicznych została w tyle konwersje z super konsoli! Zaskoczyła mnie w niej superpłynna i superszybka animacja, doskonała i bardzo szczegółowa grafika oraz olbrzymia miłośność. Wyobraźcie sobie, że dinozaury, którymi przyjdzie wam walczyć, fikają na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym jak szalony! Są posłuszne każdemu przyciskowi, najślabszemu wychyleniu strzałki kierunkowej, poruszają się błyskawicznie.

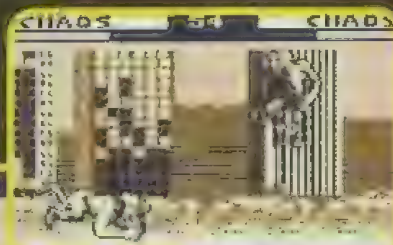
PRIMAL RAGE

szybkość ich zadawania czyni z pojedynków błyskawiczne konfrontacje. Posiadacze kabłka łączącego dwa urządzenia będą jeszcze bardziej



SAURON

ma po sześć ciosów i jednego specjalu, szczegółowo opisane w instrukcji. Elektryczność ciosów, a przede wszystkim



usatisfakcjonowani. UWAGA - działa większość combosów, specjalu i fatality wymienianych na ta-

GLIZZARD



Do wyboru masz sześć dinozaurów, które dostarczą ci wrażeń, jakich jeszcze nie znałeś! Każdy z potworów

mach SECRET SERVICE w Szkole Przetrwania i przy recenzji wersji na PC! Modyfikacji wymagają jedynie przyciski fire, których z przyczyn technicznych Game Boy posiada tylko dwa.

Time Warner Interactive '99, ocena: 96%

Wici

Dostarczył: American Computers & Games

CMR DIGITAL

U NAS KUPISZ WSZYSTKO

- GRY KOMPUTEROWE NA CD-ROM PC
- GRY NA DYSKIETKACH 3,5"
- ENCYKLOPEDIE, SŁOWNIKI OK. 50 TYTUŁÓW
- PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW

WSZYSTKO ZAPREZENTUJEMY DORADZIMY ZAKUP

- POLECAMY OLBRZYMI WYBÓR: GŁOŚNIKÓW, JOYSTICKÓW, MYSZEK

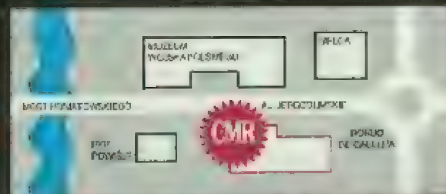
GRY TELEWIZYJNE

- SEGA SATURN SEGA MEGA DRIVE
- PlayStation OK. 110 TYTUŁÓW

WIELKA WYPOŻYCZALNIA GIER TV

GAMEBOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SNES, JAGUAR. 1 WYMIANA 6 ZŁ.

WARSZAWA
AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
CZYNNY 8-20
SOB. 10-17

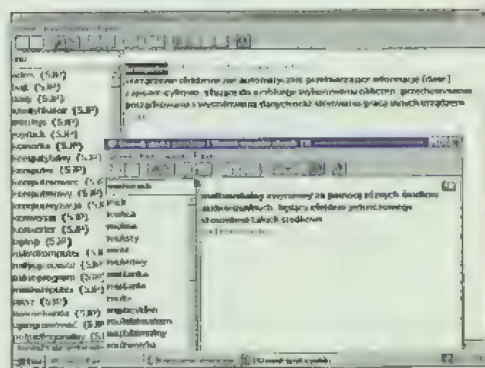




Z chwilą pojawienia się nośnika CD-ROM zachodni wydawcy encyklopedii od razu zorientowali się, jakie stwarza im to możliwości. Kilka ciężkich woluminów mogło się teraz pomieścić na jednej niewielkiej płytce. Dodatkowym atutem stała się możliwość zamieszczenia wielu dźwięków, animacji, a nawet fragmentów oryginalnych filmów, co znacznie uprzyjemniło zdobywanie wiedzy. Przez wiele lat byliśmy świadkami ukazywania się coraz nowszych wersji Encarty, Groliera czy innych zachodnich, multimedialnych encyklopedii.

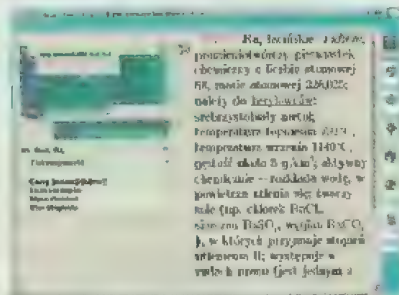
W końcu doczekaliśmy się pierwszej multimedialnej encyklopedii polskiej. To cacko mieści się na jednym srebrnym krążku i jest dziełem WYDAWNICTWA NAUKOWEGO PWN. Komputerowa wersja zawiera 36600 haseł, czyli tyle co jednodomowa Nowa Encyklopedia PWN plus 57 filmów video, 90 fragmentów utworów muzycznych, 25 digitalizowanych przemówień, 4500 nagrań wymowy, 30 minut animacji i wiele innych. Opracowaniem wersji kompaktowej zajęła się firma VULCAN z Wrocławia i trzeba przyznać, że wywiązała

Środkowa i Wschodnia, Polska, sztuka. XIX wiek. Otrzymujemy w ten sposób tylko kilka pozycji, w których z łatwością odnajdziemy naszego twórcę. Efekty poszukiwań możemy zachować jako własny zbiór haseł, np. pod tytułem: „Polscy artyści 1801-1899” i wywołać go w dowolnej chwili dzięki specjal-



Multimedia PWN

się z tego zadania jak należy. Materiał multimedialny dotyczy przede wszyst-



nej opcji. Co ciekawe, można zabezpieczyć je przed wścibskimi użytkownikami. Novum jest też historia naszej pracy, którą później można odwrócić.

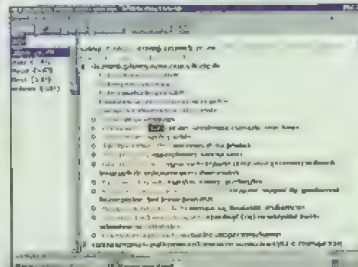
W porównaniu do zachodnich produktów ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA PWN wypada dobrze. Pod względem treści poziom jest zadawalający, choć na pewno nie jest to zakres nowej sześciotomowej Encyklopedii PWN. Wiadomości w niej zawarte przydadzą się bardziej uczniom niż ich rodzicom, ale i tak jest to wielki przełom w polskich multimedialach.

■ Słownik Języka polskiego

Niemal równocześnie z premierą ENCYKLOPEDII PWN ukazał się KOMPUTEROWY SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN. To swoistego rodzaju dwupak, bowiem na jednej płycie CD oprócz KSJP znalazł się również SŁOWNIK WYRAZÓW OBCYCH PWN. Pierwszy z nich to komputerowa wersja trzytomowego „Słownika Języka Polskiego”, zawierająca 80 tys. haseł i ok. 150 tys. przykładów użycia wyrazów. Posiada objaśnienia najczęściej używanych zwrotów, informuje o pisowni, odmianie wyrazów, związkach frazeologicznych oraz o wymowie (tam, gdzie nie jest oczywista). SŁOWNIK WYRAZÓW OBCYCH objaśnia znaczenie i etymologię (czyli pochodzenie) słów wprowadzających się zza granicy, których wbrew pozorom w użyciu jest bardzo wiele. Ze słowników możemy korzystać oddzielnie lub z obydwu jednocześnie. W wielu przypadkach znaczenie jednego wyrazu możemy odnaleźć w obu słownikach. Choć może się to wydawać dziwne, to jednak niektóre obce zwroty utrwaliły się w naszym słowniku już na

dobrze. Autorzy programu – firma LIT-TERAE (PWN to producent) – stworzyli także możliwość dowolnej konfiguracji naszego słownika, co pozwala dostosować jego wygląd do naszych potrzeb; począwszy od kolorów, a skończywszy na oknach i pasku narzędzi.

Wyszukiwanie haseł odbywa się w podobny sposób jak w encyklopedii, tzn. wpisujemy poszukiwany wyraz lub jego pierwsze litery w okienko albo też korzystamy z opcji wyszukiwania przy pomocy systemu filtrów. Szczególnie dla nas ważne hasła, do których często zaglądamy, możemy zaznaczać specjalnymi zakładkami. Co ciekawe, SŁOWNIK współpracuje z popularnymi edytorami tekstu: WORD i WORD PERFECT. Obsługuje się go bezpośrednio z edytora, co umożliwia uzyskanie znaczenia słowa zawartego w tekście aktualnie edytowanym. Obsługa programu nie jest trudna, ale najbardziej oporni



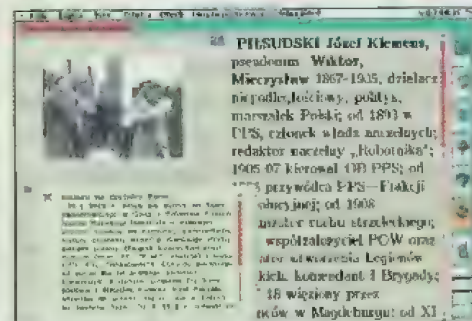
mogą skorzystać z dokładnej i czytelnej instrukcji. Słownik nie zawiera żadnych ozdóbek, za to doskonale spełnia swoje zadanie jako pomoc naukowa, pogłębiająca naszą wiedzę o języku ojczystym. Należy go uznać za bardzo udaną próbę przeniesienia słowników książkowych na nośnik komputerowy.

Lukasz Bura

Dystrybutor:
CD PROJEKT
ul. Marszałkowska 9/15, Warszawa
tel./fax (0 22) 25-07-03, 25-82-02,
25-71-51
Cena (z VAT-em)
Encyklopedia: 240,-zł
Słownik: 139,-zł

kim historii Polski oraz krajów, z którymi nasza historia się krzyżowała.

Z nowości, których nie spotkamy w innych encyklopediach, mamy 50 interaktywnych wykresów matematycznych (które możemy dowolnie zmieniać, przesuwając i rozciągając), 180 tabel z możliwością sortowania danych, oraz 40 melodii zapisanych w formacji MIDI. Na pierwszy rzut oka encyklopedia wygląda bardzo przyzwoicie. Obsługa programu jest bardzo prosta, dzięki czemu można z niej korzystać bez potrzeby zmuszającego studiowania instrukcji. Szukane hasło odnajdujemy wpisując je (lub kilka jego początkowych liter) w odpowied-



nie pole. Jeśli mamy kłopoty z przypomnieniem sobie nazwy lub nazwiska, możemy je znaleźć poprzez rozbudowany system filtrów. Na przykład, jeśli szukamy polskiego artystę tworzącego w XIX w., zawężamy krąg naszych poszukiwań poprzez zaznaczenie następujących pozycji: ludzie, Europa



21 czerwca 1996 roku został ustanowiony nowy rekord świata. Tego dnia 300 tysięcy graczy w Japonii zdecydowało się na zakup najnowszej konsoli N64. Po tygodniu liczba sprzedanych konsol sięgnęła 500 tysięcy, co automatycznie uczyniło Nintendo 64 najszybciej sprzedającym się produktem do gier video wszech czasów.

Odwlekana przez długi czas premiera konsoli miała już miejsce na dwóch największych rynkach świata, japońskim i amerykańskim. W USA już pierwszego dnia wyprzedano do ostatniej sztuki 500 tysięcy egzemplarzy przewidzianych na cały miesiąc. Fakt ten wpłynął w osłupienie nie tylko bosów koncernu Nintendo, ale też całą światową branżę gier komputerowych. Testując przez miesiąc japońską konsolę już wiemy, dlaczego N64 podbiło serca graczy na całym świecie. Zaczniemy jednak od początku...

■ Konsola

Na pierwszy rzut oka czarna konsola wydaje się zadziwiająco mała (i seksowna!). Z przodu znajdują się cztery gniazda dla joypadów, które znajdują zastosowanie w późniejszych grach (np. SUPER MARIO KART). Na górze wbudowano slot do ewentualnego rozszerzenia pamięci, zaraz za nim widnieją slot na karty, z dwiema kłapkami zakrywającymi go, gdy cart nie jest włożony. Z tyłu obudowy znajduje się ogromna dziura, do której należy wciśnąć zasilacz. Jest też port „MULTI OUT”, którym wyprowadzony jest sygnał audio-video. Pod spodem widnieć port, który w przyszłości posłuży do podłączenia napędu 64DD. W środku (ja otworzyłem konsolę, ale wy tego nie róbcie, bo utracicie gwarancję!) znajduje się ogromna liczba metalowych płytek połączonych z procesorami i pamięcią, pełniących funkcję gigantycznego radiatora odprowadzającego ciepło z chipów. Sama płyta główna konsoli ma wymiary 12x15 cm i została zaprojektowana przez firmę Silicon Graphics.

■ Joypad

W porównaniu do Saturna i PSX, joypad Nintendo 64 jest większy. Najważniejsza jest znajdująca się pośrodku analogowa wajcha, którą można kręcić w dowolnym kierunku pod kątem ok. 45 stopni, a puszczona wraca do pozycji środkowej. Na joypadzie znajduje się w sumie dziesięć przycisków (8 fire i START): sześć z prawej strony pada, jeden na środku (START), dwa podobnie pod palcami wskazującymi, na krańcu oraz jeden pod spodem. Także pod spodem znajduje się miejsce na kartę pamięci. Przewód łączący joypad z konsolą ma długość ok. półtora metra.

Aby dowie-

dzieć się czegoś więcej, spójrzcie na screeny.

■ Karta pamięci i cart

Karta pamięci to solidne, małe prostokątne pudełko praktycznie nie do polamania, nawet przez największych wandalów. Nie miałem okazji jej użyć gdyż obie z testowanych gier (PILOT WINGS 64 i SUPER MARIO 64) posiadają podtrzymywaną baterijnie pamięć na savegame. Jeśli chodzi o cart, to „mały” jest właściwym słowem – jest on mniejszy niż odpowiednik od SNES'a. Znakomicie pasuje do slotu wchodząc z cichym trzaskiem.

■ Przyszłość

Oprócz gier planowane są też urządzenia peryferyjne, a pierwszym z nich będzie stacja dysków magnetooptycznych, roboczo zwana 64DD lub też „bulky drive”. Ciekawostką jest fakt, iż

ciężko już wcześniej fotel. Absolutna rewelacja.

Każdy medal ma jednak dwie strony, tak też jest i w przypadku N64. Po pierwsze, konsola nie została wyposażona w czytnik CD-ROM, dzięki czemu można raz na zawsze pożegnać się z renderowanymi bądź też digitalizowanymi wstawkami filmowymi (w SHADOWS OF THE EMPIRE ich funkcję pełni statyczne obrazki, ale ja wolabym filmy takie jak np. w REBEL ASSAULT 2), a także ścieżką dźwiękową przyszywaną z kompaktu. Po drugie, trzeba liczyć się z zakupem dodatkowej stacji magnetooptycznej 64DD, na którą w momencie jej ukazania się „przerzucą” się piszące gry firmy. Każdy rozważający możliwość zakupu powinien liczyć się też ze strategią firmy Nintendo, która nie pozwala pisać gier bez zgody. Mogą robić to tylko wybrani, zgrupowani pod szyldem

Nintendo

dyski w przeciwieństwie do kompaktów mają być do dyspozycji gracza w pełni zapisywalne! Jeśli takie rozwiązanie dojdzie do skutku, otworzy zupełnie nowy rozdział w konsolowym gierowaniu. Chodzą też plotki o kablu łączącym konsolę, o carcie z modelem do surfowania po Internecie... Zobaczymy co z tego ujrzy światło dzienne.

■ Wrażenia i fakty

Pod względem wyglądu gier Nintendo 64 rządzi. Ani PlayStation, ani Saturn nie są w stanie zapewnić takiej jakości grafiki i animacji. MARIO 64 i PILOT WINGS mają najlepszą grafikę ze wszystkich gier w jakie można pograć w domu, jakie piszący te słowa widział w swoim życiu. Powiedzmy sobie prawdę, wszyscy gracze na świecie kupili konsolę specjalnie dla SUPER MARIO 64!

Kostki pracujące w konsoli współdziałają ze sobą tak znakomicie, że po prostu biją konkurencję na głowę, a atakujący z ekranu widok wgniata gracza w wygod-

„DREAM TEAM”. Taka polityka ma zaowocować polepszeniem jakości gier kosztem ich liczby (to mi się podoba!).

N64 to znakomita konsola. O najlepszych aktualnie parametrach technicznych. Jednak wyśmienita grafika to jeszcze nie wszystko, i choć dwie testowane przez nas gry są po prostu rewelacyjne, to nie wystarczają na długo. Europejska premiera zapowiadana jest na marzec 1997 roku i w momencie startu ma być dostępnych ok. 10 tytułów. To będzie właśnie to, poczekamy i zobaczymy...

Marcin K. Górecki

...

Nintendo 64 to pierwsze w pełni 64-bitowe urządzenie służące do gier VIDEO. Procesory graficzne zgrupowane pod nazwą REALITY sprętytowo realizują efekty zarówno obecne w innych konsolach, jak i te, o których do tej pory wiedzieli jedynie posiadacze komputerów Silicon Graphics. Oto one, wraz z wyjaśnieniami:

Renderowanie: najprościej mówiąc, jest to generowanie trójwymiarowego obrazka.

Texture mapping: proces polegający na nałożeniu tekstury (mapy bitowej) na zdefiniowanej powierzchni podczas renderowania.

Anti-aliasing: technika służąca do wygładzania postrzępionych krawędzi polygonów, z których składa się obiekt. Użytkuje się poprzez nadawanie pixelom znajdującym się na krańcach obiektu kolorów pośrednich między kolorem polygonu (tekstury) a tła.





Pad N64 można używać jak tradycyjny...



...ale najważniejsza jest analogowa galka



A tutaj sterujemy kursorami i galką.

Dithering: technika pozwalająca na uzyskanie kolorów pośrednich na drodze mieszania kolorów podstawowych.

Bilinear interpolation: technika służąca do polepszenia wyglądu teksturowanej powierzchni obiektu poprzez łączenie kolorów teksteli (texel – teksturowany pixel).

64

Trilinear interpolation: Technika renderowania używana w celu poprawienia wyglądu teksturowanych powierzchni poprzez łączenie kolorów graniczących ze sobą powierzchni. TRI jest lepszy od BI (bo jest dokładniejszy), chodzi głównie o powiększanie tekstur.

Environment mapping: technika renderowania służąca do kreowania realistycznie wyglądających odbić na wszelkiego rodzaju powierzchniach (np. cieni).

Gouraud shading: renderowanie poligonów tworzących obiekt z przejściami kolorów polegające na łączeniu i rozmywaniu kolorów sąsiadujących ze sobą powierzchni.

Fog effect: efekt mgły często używany w grach, poprawia wizualny odbiór obiektów znajdujących się w pewnej odległości.

MIP mapping: MIP jest skrótem od wyrażenia multi in partem (tłac.), które oznacza wiele części. Technika poprawiająca wygląd teksturowanych po-

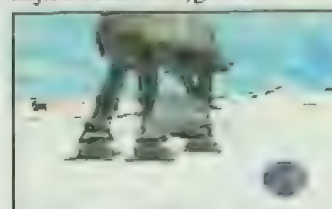
wierzchni obiektów podczas wszelkiego rodzaju zbliżeń. MIP Mapping częściowo eliminuje paskudny wygląd tekstur (np. w DOOM) podstawiając przy zbliżeniu na miejsce starej nową, większą.

Z-buffering: Technika renderowania, gdzie odległość w jakiej znajduje się obserwator (Z w trójwymiarowym układzie współrzędnych) jest zapamiętywana podczas renderingu i używana do zadecydowania, gdzie wyświetlane na ekranie obiekty powinny się rzeczywiście znajdować.

10 GIER „TO DIE FOR”

Oto najlepsze, oprócz SUPER MARIO 64 i PILOT WINGS gry dla NINTENDO 64.

SHADOWS OF THE EMPIRE to gra, której akcja rozgrywa się w świecie STAR WARS. Połączenie strzelaniny, symulatora i gry first-person perspective (DOOM). Gracz wciela się w młodego pilota walczącego dla rebelii. Rewelacja! LUCASARTS, grudzień 1996.



KILLER INSTINCT GOLD to najslawniejsze mordobicie firmy Nintendo. W KI GOLD połączono dwa automatowe hity: część pierwszą i drugą – KILLER INSTINCT. Nintendo, grudzień 1996.



CRUISIN' USA to bijące konkurencję na głowę jakością grafiki wyścigi samochodowe klasycznych maszyn (np. Rolls-Royce) po USA. NINTENDO, grudzień 1996.



WAVE RACER 64 to największa po MARIO atrakcja Nintendo 64. Wyścigi wodnych skuterków z oszłamiającą grafiką. Podobno 70% mocy procesorów graficznych poszło na jak najlepszą symulację fal. NINTENDO, grudzień 1996.



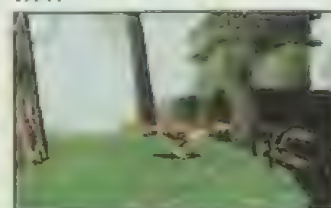
WAYNE GRETZKY HOCKEY to hokej na lodzie firmowany przez czołowego zawodnika ligi NHL. Wirujące kamery i superszybki przebieg rozgrywki. MIDWAY, grudzień 1996.



MK TRILOGY to po prostu pozbiране i poskładane razem wszystkie części MORTAL KOMBAT. Można grać każdym zawodnikiem, na wszystkich planszach. MIDWAY, grudzień 1996.



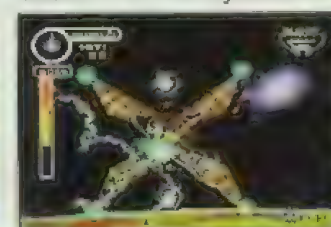
TUROK: DINOSAUR HUNTER to gra DOOM'o-podobna z grafiką, która pokazuje możliwości N64 i wszystkie możliwe efekty. Gracz wciela się w łowcę dinozaurów, korzysta z ponad 20 typów broni. ACCLAIM, styczeń 1997.



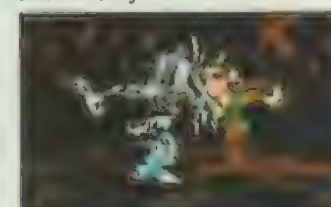
SUPER MARIO KART 64 to wyścigi kartów dla maksimum 4 graczy na jednym telewizorze jednocześnie. Oprócz szybkiej grafiki ma cechować się miodnością obecną we wszystkich tytułach z czołem „MARIO”. NINTENDO, styczeń 1997.



STARFOX 64 to remake klasycznej już strzelaniny z Super Nintendo (używającej słynnego Mode 7). Wiele statków, broni i przede wszystkim akcja non-stop w szybkim tempie połączonym z grafiką, która wystrzeliwuje w kosmos. NINTENDO, styczeń 1997.



LEGEND OF ZELDA 64 to gra RPG, której kilka części obecnych na Super Nintendo zyskało miliony zwolenników na całym świecie. Nintendo obiecuje, że ZELDA 64 będzie jeszcze lepsza i miodniejsza (pewnie, że tak!). Nintendo, luty 1997.



Sprzet do testów dostarczyła firma: PIU LANSER
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 33-93-65

NINTENDO 64 reality engine

Procesory:	64-bit MIPS R4300 RISC CPU pracujący z częstotliwością 93.75 MHz (125 MIPS) z prawdziwie 64-bitowymi rejestrami. 64-bit RISC „Reality Immersion” koprocesor graficzny pracujący z częstotliwością 62.5 MHz (100+ MFLOPS) ze specjalnym procesorem do tekstur i efektów anti-aliasing oraz Z-buffering.
Efekty sprzętowe 3D:	cieniowanie Gouraud, Z-buffering, perspective correct texture mapping, tri-linear mip-mapping, anti-aliasing, 256-level alpha channel, LCO Management.
Efekty sprzętowe 2D:	obracanie, skalowanie, anti-aliasing, 256-level alpha channel effects.
Rozdzielczość:	256 x 224 (low-res); 640 x 480 pixel resolution (high-res) 32-bit RGBA pixel color frame buffer.
Pamięć:	4 MB RAM (128K memory data path); Rambus DRAM memory subsystem teoretycznie pozwala na transfer do 563 MB na sekundę.
Dźwięk:	16-bitów 44.1 KHz, stereo, maksymalnie 100 kanałów.



SPACE, CARS, MAMMALS, PLANES te dumnie brzmiące tytuły noszą encyklopedie multimedialne **MEDIA FACTOR**, firmowane przez **ANDROMEDA INTERACTIVE**. Jak nie trudno policzyć, na razie zostały wydane cztery pozycje. Są dość różnorodne, więc każdy powinien tu znaleźć coś dla siebie.

Każdy z programów ma ponad 1000 ilustracji opatrzonej tekstem i danymi oraz około pięćdziesięciu filmów okraszonych mową i muzyką. Oczywiście, nie zabrakło fachowych (acz nieznanych u nas) narratorów, czyli astronoma Patricka Moore'a w **SPACE**, Lorda Montagu z Beaulieu w **CARS**, reżysera z Oxford Scientific Films, Seana Morrisa w **MAMMALS** i kapitana Roberta Heylara w **PLANES**.



Władamy płytkę do stacji, odpalamy Windows (lub odwrotnie), konfigurujemy opcje, naciskamy kilkakrotnie Enter, odchylamy się w fotelu



kofeni dźwięków wita nas nagłówek serii **MEDIA FACTOR** i jesteśmy w domu.

Teraz nie tylko nurzać się w świecie ssaków, przyglądać się reliktom przeszłości w postaci oldsmobilów czy też



Media Factor

i...czekamy około dwudziestu minut na zainstalowanie się encyklopedii. Tak długi czas spowodowany jest tym, że program musi poradzić sobie z każdą z tysięcy ilustracji, jakimi się szczyci, oddzielnie. Trudno, widać trzeba łopatologicznie. Na szczęście dalej jest już z górki. Przy wtórce ka-

wdychać przyjemny dla nozdrzy zapach mieszanki używanej w samolotach. Każda encyklopedia oferuje na

kategorii w każdym z programów. To wystarczy. Oprócz tego każda z kategorii ma swoje podrozdziały. Trzeba

przysiąc, że łatwo się w tym wszystkim poruszać. Z opcji jeszcze bardziej ułatwiających życie można wymienić sarcha pomagającego odnaleźć interesujący nas wątek, możliwość opatrzenia zdjęć własnym komentarzem albo też wydrukowania ich lub zrobienia z nich save'a na dysku.

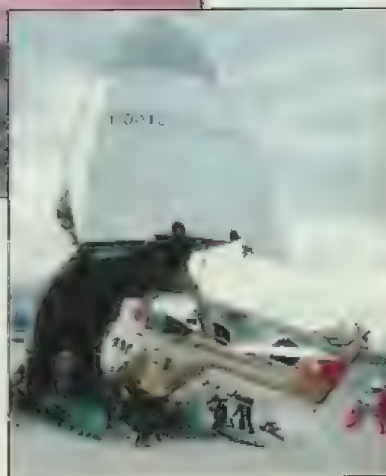
MEDIA FACTOR mogą być dobrym pretekstem do wytłuma-

czenia rodzicom, że komputer służy nie tylko do gier. Przynajmniej tym, którzy jeszcze tego nie wiedzą. A zresztą, co może ich bardziej ucieszyć niż widok malca siedzącego wieczorem przed szklanym okiem PeCeta i wpatrującego się w skaczącego ponad taflą wody delfina, przy akompaniamencie kojącego szumu fal?

Krzysztof Papliński



samym początku różne okna do wyboru, o požądanej tematyce. I tak w **SSAKACH** są to np. „zwierzęta roślinnożerne”, „mieszkańcy mórz” czy „fauna pustynna”. W **SAMOLOTACH** będą to „odrzutowce”, „transportowce” lub „taksówki powietrzne”. W sumie po dwanaście



Dystrybutor:
IPS Computer Group, ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, fax: 642-27-69
Cena pojedynczej encyklopedii: -109,- zł.

THE POWER OF CHOICE

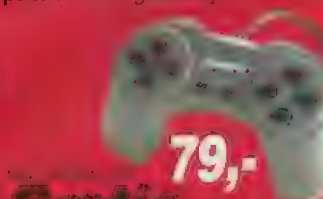
ZADZWOŃ!

PlayStation



Sony Playstation

32-bit. konsola gier telewizyjnych, Joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i Cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji



79,-
Gratis

Akcesoria

Controller Super Pad

Controller Game Pad B

Controller Game Pad

Controller Game Pad

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

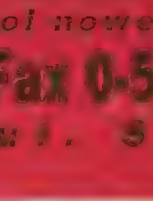
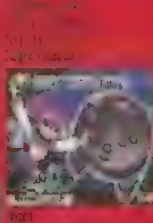
Controller Station

Controller Station

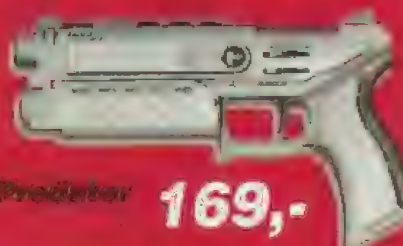
Controller Station



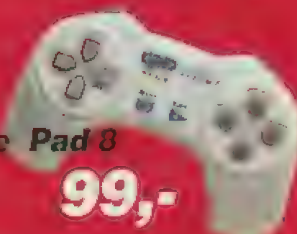
Gry



Szczególnie polecamy



Predator 169,-



Game Pad 8 99,-



Pro Pad 109,-



Super Pad



Eclipse Pad



Eclipse Stick

SEGA SATURN



999,-

SEGA Saturn

32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji



79,-

Gratis

Akcesoria

Controller Super Pad

Controller Game Pad B

Controller Game Pad

Controller Game Pad

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

AV Adapter

Controller Super Pad

Controller Game Pad B

Controller Game Pad

Controller Game Pad

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

Controller Station

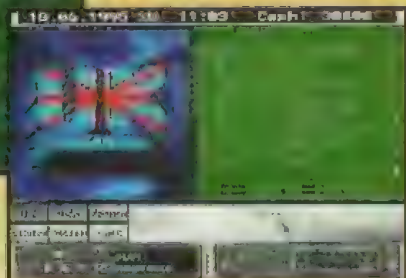
NINTENDO 64



LAN SER

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce
Hurt: 0-55 39-93-65 • Fax 0-55 33-59-44 • Detal
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a

LAN SER



Show-business zawsze pociągał ludzi. Wielkie pieniądze, kariery, skandale,

pel rockowej, wywodzącej się z małego miasteczka. Masz szansę wywindować zespół na sam szczyt. Czy ci się uda, zależy tylko od twojego nosa i zdolności.

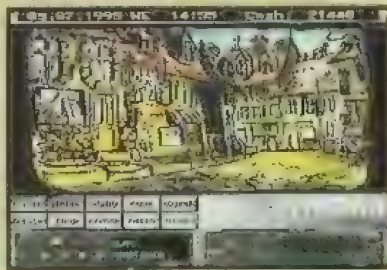
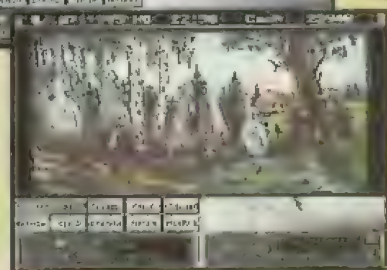
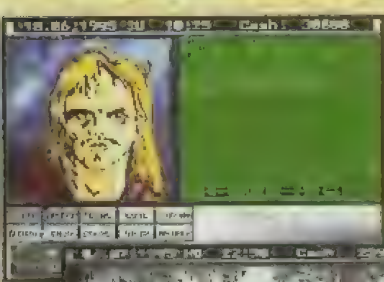
Na początku wybierasz jeden z 3 poziomów trudności i dowiadujesz się, że masz pod skrzydłami czterech młodzieniaszków. Ich charakter i osobowości są skrajnie różne – aż dziw bierze, jakim cudem ci pacjenci grają w jednej kapeli. Mniejsza z tym, grunt że każdy z nich jest rockowcem i przyszłą gwiazdą. Jednak konsekwencją tego są częste choroby członków zespołu i leczenie, które sporo kosztuje. Z kasą w grze bywa różnie. Zaczynasz z 30 patykami, za które musisz zakupić odpowiedni sprzęt w sklepie lub u złodzieja (nie polecam), nagrać kilka utworów, wytoczyć single i płyty oraz je wypromować. To kosztuje, a nie zawsze murowany pewniak sprzedaje się jak

świeże bułeczki. Kasę masz jeszcze z koncertów i odbywanych tournée. To z kolei wymaga renomy kapeli i odpowiedniego sprzętu, czyli ogromnej kasy. Ale im więcej wydasz, tym więcej zarobisz – kółko się zamyka.

Początki bywają trudne, o czym przekonają cię roboty fizyczne. Bo niby skąd masz mieć łosę na browar? Żeby chłopakom chciało się grać i tworzyć, musisz im zapewnić wysoką stopę życiową, a to dla nich znaczy tyle co laska u boku i beczka browaru.

Tak w telegraficznym skrócie wygląda gra – nagrywanie kawałków i zarabianie kapuchy. Pora przejść do spraw czysto technicznych. Po pierwsze, ROCKSTAR charakteryzuje się oryginalną i nietuzinkową grafiką, przypominającą obrazy Wyspiańskiego. Umiejętnie rozmazana kreska nadaje dziełu fenomenalny kształt! Grafik wykonał naprawdę

gigantyczne trasy koncertowe. Ten „inny świat”, niedostępny dla zwykłego szaraka, może stać się ci bliższy dzięki najnowszej grze managerskiej, wydanej przez firmę MIRAGE. Zawarty na trzech dyskietkach materiał w sposób bardzo przystępny i swobodny umożliwia ci wykazanie się umiejętnościami menedżera ka-



Twoim zadaniem w tej całkiem fajnej platformówce jest ratowanie chochlików uwieczonych w mięsożernych roślinach. O tym, ilu chochlików masz uratować, dowiadujesz się przed rozpoczęciem każdego etapu. Po szczęśliwym przebrnięciu poziomu poznajesz kod następnego, co przy kilkun-

Ruffian oprócz przeskakiwania przeszkód i skakania po gałęziach potrafi umiejętnie pluć pociskami na spórą odległość. Dzięki temu może pokonać wrogów w postaci malpiszonów, papug, jaszczurek, kameleonów i innej maści mieszkańców dżungli. Umiejętność pluca pozwala też ratować cho-

Xplosive Software'96

3 dyskietki

Komentarz: fajna platformówka na amigowskie poziomy

RUFFIAN

Ruffian to imię dzikusa, który na pierwszy rzut oka wygląda jak młody Tarzan. Jego życie byłoby nudne, gdyby polegało jedynie na przeskakiwaniu z drzewa na drzewo, huśtaniu się na lianach i zabawie z małpami, stąd też został zamieszany w niezłą kabałę. Właściwie to nie on, tylko ty – jego przywódca duchowy, przewodnik i operator w jednej osobie.

stu etapach, z których składa się gra jest rozwiązaniem słusznym. Etapy z reguły są rozbudowane w pionie i poziomie. Ich rozległość rozwija się proporcjonalnie do zaliczonych poziomów. Z początku łatwe i przyjemne, stają się dalej molochemi z tysiącem zakamarków, korytarzy i przejść.

chliki. Nasz sympatyczny dzikus może przesunąć swój aparat gębowy w prawo i w lewo, stojąc nieruchomo. Tak więc, jeśli nad tobą będzie „coś”, na co masz ochotę spluć, a nie możesz tam doskoczyć, wystarczy stanąć poniżej, skierować w tę stronę otwór gębowy i spluć. Proste jak dębienie w zębie!

Szata graficzna i dźwięk są zadowalające, choć chciałoby się czegoś więcej, zwłaszcza że zróżnicowanie poziomów jest mało atrakcyjne. Mniej więcej do połowy gry jedyną scenografią jest dżungla ze sporadycznymi, kosmetycznymi zmianami. Na szczęście gra przez cały czas „rozkręca się” i nabiera rumieńców, co oczywiście bardzo mi się podoba. Inni gracze mogą tego nie zauważyć, gdyż zmiany są powolne.

Dla leniwych kody do wszystkich poziomów:

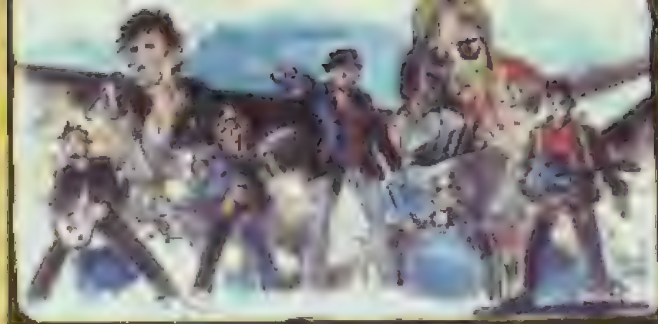
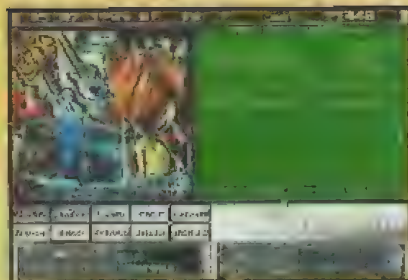
1. Mushroom; 2. Cornwall; 3. Acroftell; 4. Charcoal; 5. Injector; 6. Loophole; 7. Weighted; 8. Hatstand; 9. Almighty; 10. Stumbled; 11. Underlay; 12. Astatine;

13. Disktest; 14. Headland; 15. Prudence; 16. Shoeshop; 17. Lothario

A teraz trochę cheatów: 1. Marylfe; 2. Timeless; 3. Firemore; 4. Censored (co to może być?); 5. Spacebar; 6. Cheatoff

Wici





ROCKSTAR

świetną robotę. Musicie to koniecznie zobaczyć. Ponieważ gra dotyczy branży muzycznej, dźwięk jest jak trzeba. Do wyboru mamy jeden z 6 modułów, które przez cały czas towarzyszą naszym poczynaniom. Interesujący nas moduł można wybrać z zawsze aktywnego decka.

Obsługa programu jest banalna. Wszystkiego dokonujemy myszką,

z wyjątkiem potwierdzania decyzji i podawania konkretnych liczb. Z punktu widzenia grywalności program posiada kilka wad. Zasadniczą jest bardzo mały wachlarz opcji. Po pewnym czasie, gdy wszystkie tajniki są już znane, zaczyna brakować

wyeliminowanie bugów związanych z grafiką. Czasem na niektórych komputerach coś się kasza. Prawdopodobnie wykonano za mało testów. Życie utrudnia także system kodów. Pomimo dobrego wzroku miałem bardzo duże problemy z od-



czegoś nowego. Czegoś, co przyniosłoby jakieś ożywienie. Osobiście, po pewnym czasie zacząłem się nudzić, co nie oznacza bynajmniej, że program jest do bani. Po prostu niektóre rzeczy dzieją się za wolno.

Drugim mankamentem programu jest niekompletne



czytaniem ich treści. Panowie wydawcy, z tym trzeba coś zrobić! Wiele ludzi, zwykłych konsumentów, skarży się na takie trudności, które występują tylko w polskich grach. Najwyższa pora na inny rodzaj zabezpieczania gier!

Wicki

Mirage '96

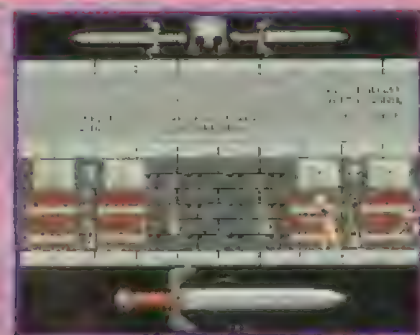
AMIGA 500/1200 3 dyskietki, 2,4 HDD

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (Amiga)

39 zł

Wszystkie oryginalne grafiki i pomysły, dobra jakość



puter wyznacza kategorię oraz puszcza miejsca na litery, z których składa się hasło. Twoim zadaniem jest kliknąć na jedną z podanych w dole ekranu liter. Jeśli odgadniesz literę zostanie odsłonięta część hasła, zaś komputer obdaruje cię jednym punktem. W przeciwnym wypadku trzymasz punkty ujemne. W skrajnej sytuacji, gdy masz na kon-

Gotym okiem widać więc, że WISIELEC zalicza się do produktów mało ambitnych, przeznaczonych dla maniaków krzyżówek i teleturniejów. Ale w końcu jest to bardzo tania gra. Jeśli zaliczasz się do tej grupy ludzi, możesz śmiało w tę grę poprzytykać. Pamiętaj jednak, że po kilku graniach hasła będą się powtarzać. W końcu ile hasel może zmieścić jedna dyskietka?

Wicki



Trzy lata temu cała Polska podniecała się Kolem Fortuny. Każdy marzył, aby wystąpić w tym programie i wyjechać ze studia telewizyjnego nowym polakiem. Pomysł bardzo szybko podchwycili wydawcy gier i jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się komputerowe wersje Kola Fortuny. Gdy program już dawno znudził się widzom, firma MARKSOFT nieoczekiwanie wydała grę WISIELEC, która w dużym stopniu kojarzy się z Kolem Fortuny.

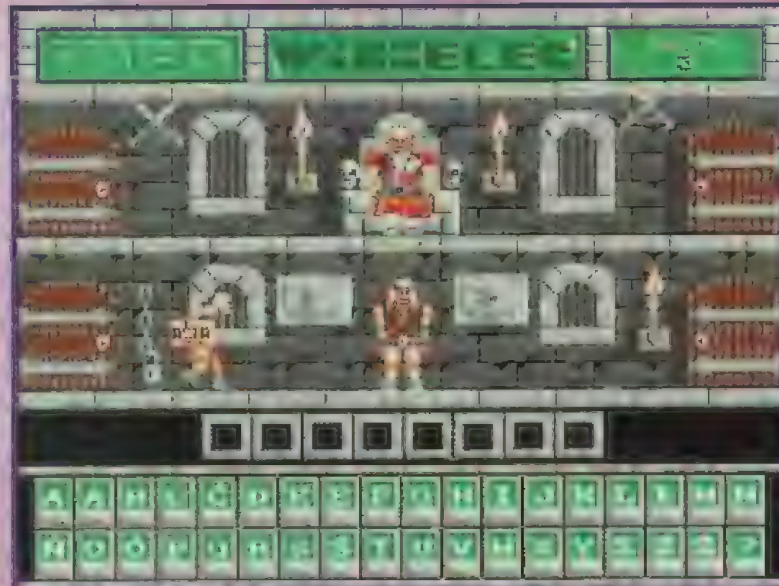
Zasadą gry, przeznaczonej tylko dla jednego gracza, jest odgadywanie hasel. Wygląda to tak, że kom-

WISIELEC

puter zbyt wiele punktów karanych, kończysz żywot na stryczku. Za bezbłędnie odgadnięte hasło komputer przydziela punkty ekstra.

Gra posiada 10 poziomów trudności i kilkadziesiąt hasel do odgadnięcia w kilkunastu kategoriach. Radzę od razu zacząć od wyższego poziomu, ponieważ w najłatwiejszych zabawa jest nudna jak robienie na drutach.

Grafika należy do przeciętnych, jak dźwięk jest nie najwyższej jakości. Granie bardzo przypomina projekcję niemego kina, gdyż w tle od czasu do czasu pojawia się jakiś przyglup, a odgłosy jest jak na lekarstwo.



Marksoft '96

AMIGA 500/1200 1 dyskietka, 0,8 HDD

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (Amiga)

19,50 zł

Wszystkie oryginalne grafiki i pomysły, dobra jakość



z **BREATHLESS** i **THE KILLING GROUND**S. Niestety, nie można jej do nich porównywać, mimo że dobrze działa na Amidze 500. W tej grze jesteś kosmicznym najemnikiem, który musi wykonać kilka misji, aby szczęśliwie powrócić na Ziemię. Będziesz tępił hordy wro-

po pięćdziesiąt nabojęw każda. Naturalnie, nie wszystkie są dostępne od razu i trzeba je znaleźć.

Wydawcy zamieścili na pudełku informację, że gra dobrze działa już na gołej Amidze 500. Dziwię się, bo na mojej Amidze 1200 uzbrojonej w **FAST RAM** miałem dużo zastrze-

INTERCALARIS

INTERCALARIS jest strzelanką 3D, skodowaną w oparciu o system **First Person Perspective**, znany

gów, panoszących się na każdym poziomie, a czasami tego myślał. Szkoda, że przeciwnikami nie są ludzie lub potwory, tylko metalowe i pokraczne roboty o inteligencji starego szympansa. Niektóre z robotozaurów można „wykorzystywać” oraz sterować nimi przy pomocy odpowiednich kart i pilotów znajdujących w okolicznych korytarzach. Arsenal broni ogranicza się do dziesięciu rodzajów fuzji,

żeń do kodu gry, szczególnie przy obracaniu się w okolicach teksturowanych ścian. Zwalnianie dziwi tym bardziej, że wszędzie dominują obrzydliwie piksele 2x2, z których zbudowana jest grafika. Efekt miernoty potęguje słabutkie intro, kiepska muzyka i dotujące odgłosy.

Gra jest nudna, wolna i prawie nic się w niej nie dzieje. Nawet sporadycznie spotykane roboty i logiczne przerywniki nie są w stanie obu-



dzić gracza z odrętwienia. Nuda, brak ambicji i jeszcze raz nuda – to główne cechy tej gry. Na dokładkę wzbudza zastanowienie częstotliwość pojawiania się błędów. Czyżby produkt nie został rzetelnie przetestowany?

Wiek

Mirage'96

AMIGA 500/1200 3 dyskiety, 2,5MB HDD

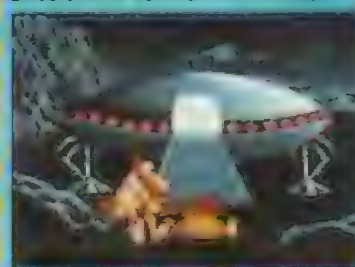
Wydawca (Amiga)

35 zł

wplecione elementy przygodowe
Przedmiot: szybkość działania programu, nuda

Amigowcy doprowadzali już niesłownych jaskiniowców do wyjścia w dwóch częściach gry logicznej **HUMANS**. Parę lat temu ta idea spotkała się z dużym zainteresowaniem graczy, bo takich gier nie było. Obecnie, nie wiedząc czemu, firma **GAMETEK** znana z kilku przebojów postanowiła wydać trzecią część tej gry. Zdecydowała się też zmienić tutaj i scenariusz.

Jak się zapewne domyślasz, nie zmieniono zasad gry. Tutaj także musisz doprowadzić kilku koleżków do wyjścia. Gdy tego dokonasz, przerosisz się automatycznie na kolejną planszę, która różni się od poprzedniej wyglądem zewnętrznym, ukształtowaniem powierzchni i liczebnością ekipy. Każdy z członków grupy potrafi wykonywać kilka czyn-



W grze **BLING** wydanej przez **MAGIC BYTES** wcielasz się w postać lekkiego szajniętego doktora, który postanowił zarabiać kasę prowadząc szpital dla bardzo dziwnej klienteli. Jako doktor Croy musisz zainwestować posiadane fundusze w szpitalną infrastrukturę i odpowiedni personel. Zalecane jest, aby obsługa medyczna charakteryzowała się jak najniższą inteligencją, natomiast warunki były jak najlepsze. W tym miejscu zwracam uwagę na płeć piękna, która okupuje większość szpitalnych i biurowych stanowisk. Naczelną dewizą przy zatrudnianiu chętnych do pracy dzierżawców muszą być gigantyczne pierogi, króciutkie mini, wyzywające spojrzenie, piękne ciała i tpe umysły – zgodnie z regułą, że im większe „płuca”, tym bardziej grzechoczko pod kopułą. Takie podejście pozwoli ci łatwo manipulować załogą, pacjentami, a przede wszystkim zredukować koszty. Poza tym do





kacji niektórych plansz jest druzgoczący. Każdy etap opatrzony jest diabelsko przydatnymi kodami, dzięki którym nie musimy zaczynać gry od początku. Zaprawdę powiadam wam, słusze to rozwiązanie, proste i zbawienne, przeło błagam, nie ściejcie na ekranie zbyt dużego zamętu.

Oprawa graficzna zatrzymała się w EVOLUTION na poziomie

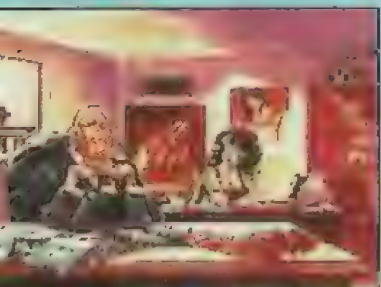
EVOLUTION LOST IN TIME

ności zespołowych i kilka działań właściwych tylko jemu. Sztuka jest tak pokierować czynami koleżków, aby doprowadzić wszystkich do końca, tracąc przy tym jak najmniej ludzi. W sumie i roste, ale stopień kompli-

pierszej części HUMANS, czyli po prostu jest przeciętna. Niska rozdzielczość, porozmywane kanty i żałośnie uboga animacja – to cechy tej gry. W wersji na PC znajduje się jeszcze derne intro. Chwała wydaw-

obsługi piły, młotka, dłuta i obcęgow wcale nie potrzeba specjalistów, co najlepiej widać na przykładzie remontów polskich dróg i chodników. Zdarza się, że niektórzy klienci są agresywni lub nie płacą za oferowane im usługi. W pierwszym przypadku należy taklemu koleżce zliuować poroże, w drugim nie można przesażać ze zbyt brutalną i sadystyczną „kuracją”. Jak widzisz, po pewnym czasie stajesz się managerem najbardziej zwirowanego w dziejach ludzkości szpitala.

BIING charakteryzuje się wisielczym humorem, przesiąkniętym erotyzmem, który w pewnym momencie wywołuje nadprodukcję testosteronu. Bardziej wrażliwym osobom polecam wyłączenie śmiałych scen, gdyż ciężko będzie się skupić na granii. Rozneglizowane panienki (głównie pielęgniarki) hasające po ekranie są świetnym punktem zaczepienia dla męskiego oka – jak wiadomo, jest ono najbardziej podatne na fale magnetyczne emitowane przez rozdygotane dekolty nr 3.



zszedł jeszcze na psy. Można się z niego sporo nauczyć.

Szata graficzna jest bardzo dobra. W zależności od mocy komputera i posiadanej pamięci wyświetla się w paletce od 16 do 256 kolorów. Gra składa się ze statycznych obrazków, z których wszystkie są ręcznie rysowane, z wyjątkiem rozneglizowanych, zdigitalizowanych łasek, chętnych

com, że zaoszczędzili tej przyjemności amigowcom. Dźwięk też nie jest najlepszy. Słowem – to co najbardziej powinno przyciągać gracza, najbardziej go odstrasza.

Jak na produkcję firmowaną przez GAMETEK, EVOLUTION jest pomyłką. Nie wnosi nic nowego do gatunku, nie rozwija linii HUMANS i jest beznadziejna w obsłudze. Mam nadzieję, że porażka na gruncie tej gry tak zniechęci wydawców, że zapomną o EVOLUTION i HUMANS na zawsze! Amen. Jedyny

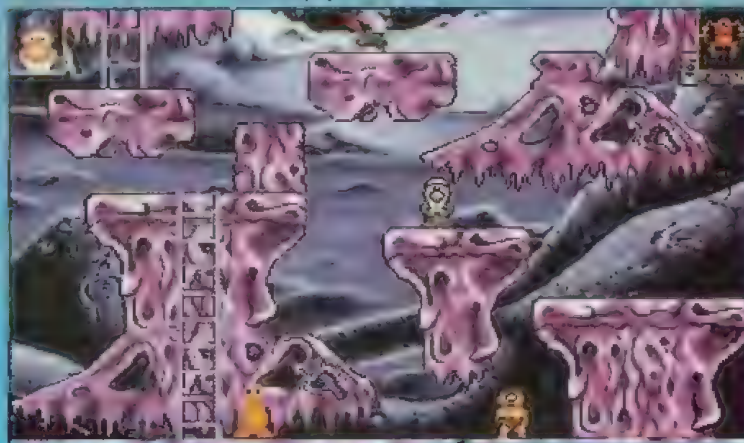
Gametek '96

PC DOS 1 CD
386DX33 = 4 MB RAM = 10 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
AMIGA 64/7200 4 dyskietki, 3 MB HDD
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź brak
Lizanie (Amiga, PC CD)

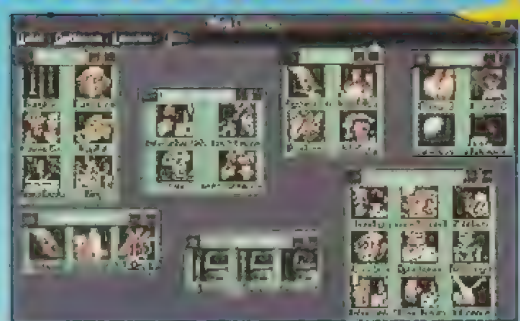
Leżąc jak flaki z olejem gra logiczna, ostatnia deska ratunku dla posiadaczy 386-tek

plus tej gry to fakt, że uruchamia się już na 386 z 4 MB RAM.

Wicik



do niesienia pomocy służyć zdrowia. Ich jakość świadczy o dużym potencjale grafika, zarówno technicznym jak i umysłowym. Podobają mi się ledwie dostrzegalne animacje pewnych części ciała, które tajemniczo



naprężają się po najechnianiu na nie myszką. Efekty dźwiękowe również są sługuszą na pochwałę. Całość utrwała się w pamięci na długo.

BIING! SEX, INTRIGEN UND SKALPELLE

MagicBytes'95

AMIGA 1200 11 dyskietek, 21 MB HDD
Komercyjna rewelacja, szalenstwo i erotyzm w jednym

Gra BIING jest kolejnym, doskonałym niemieckim managerem, który łączy w sobie prostotę, miodność i humor, zapewniając niezapomniane godziny spędzone przed monitorem. Teksty są po niemiecku. Uccie się, bambusy, języków obcych, póki nie jest za późno!!!

Wicik





Parę lat temu MELON DEZIGN znany był na amigowej scenie przede wszystkim z doskonałych demek. Większość z nich miażdżyła konkurencję doskonałym wykonaniem, pomysłowością i przyjemnym ciepłem. Pamiętam, że po obejrzeniu takiego demka przez cały dzień miałem dobry humor. Teraz chłopaki trochę podrośli i zaczęli pi-



sać oraz wydawać własne gry. Pierwsza – NAUGHTY ONES – zaskoczyła świat świetną grafiką, olbrzymią porcją megamiędnego grania i oryginalnością. Dziś mam przyjemność recenzować drugą komercyjną produkcję tej firmy – JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY – z pewnością nie gor-

JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY

szą od poprzednika, a pod pewnymi względami nawet lepszą.

Na szczęście autorzy zaoszczędzili sobie durnego wstępu i od razu przeszli do konkretów, serwując nam 24 poziomy fenomenalnej zabawy. Poziomy rozbito na 4 światy po 6 leveli, co jest idealnym rozwiązaniem dla tej nietuzinkowej platfor-

przykuwają dzieła graffitiowców, którzy przyozdabiają szare mury odlotowymi malunkami. Co ciekawe, oprawa graficzna wcale nie jest chaotyczna. Pełno tu kantów, brakuje zaokrągleń, momentami wszystko jest trochę surowe, ale i tak obraz miażdży na maksa! W tym miejscu oddaję cześć grafikowi MELON DEZIGN, który już od kilku lat wprawia mnie w zdumienie. Zastanawiam się, skąd on czerpie pomysły, aby robić tak nieprzyjemnie wyglądające stworki i niektóre wykończenia?

Muzyka również jest fenomenalna, podobnie jak efekty dźwiękowe. Zaskakuje umiejętność mieszania



ciężko coś takiego usłyszeć, ale przynajmniej podchmielony kibic nie ubarwi ci z wrażenia kurtki we wzorki marchewko-groszkowe. Poza tym na drugi dzień po meczu nie będziesz miał chrypy.

W najnowszym managerze piłki nożnej MISTRZ POLSKI'96, wydanym przez MIRAGE, atrakcje emocjonalno-zmysłowe wywołane bezpo-

wyborze drużyny i poziom trudności przeniesiesz się na planszę z ikonami symbolizującymi poszczególne elementy pracy menedżera. Na szczęście nie ma ich zbyt wiele, więc nie powinien mieć z nimi problemu.

Gry rozpoczynasz z szesnastką wyszkolonych zawodników, skromnym bu-

ka. Jeśli myślisz poważnie o wygranych, powinieneś zadbać o odpowiednie wynagrodzenie dla zawodników, trenera i masażysty. W przeciwnym razie morale drużyny będzie niskie, a kiepskie wyniki pociągną za sobą straty finansowe. Sponsorzy zastrzegają sobie w kontraktach określone wyniki

MISTRZ POLSKI

niem meczu zamieniono na doznania umysłowe. Moc podobnych atrakcji zapewniły nam już firmy L.K. AVA-LON i MARKSOFT, które mają już na swym koncie po jednym managerze piłkarskim. Zauważyłem pewien rozwój w tej gałęzi gier komputerowych, bo jakość kolejnych tytułów stale się poprawia, o czym świadczy MISTRZ POLSKI'96.

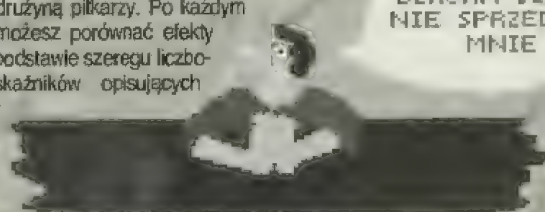
Gra przeznaczona jest dla jednego gracza, który ma do wyboru jedną z 80 polskich drużyn z lig I, II, III i IV. Wszystkie drużyny ekstraklasy i drugiej ligi posiadają aktualne składy zgłoszone do PZPN na początku rundy jesiennej. Po wyborze drużyny masz możliwość rozpoczęcia zabawy w dowolnej lidze. Największą przyjemność osiągniesz startując w najniższej klasie rozgrywek, z najmniejszym zapasem gotówki. Na początku masz jeszcze możliwość wyedytowania własnej drużyny lub dokonania kosmetycznych zmian w umiejętnościach i nazwiskach zawodników. Jeśli zauważyłeś, że pewnych graczy już nie ma w twojej uko-

ńczonym drużynie, ustalając pensję, premię za zwycięstwa, zając się obsługą i rozbudową stadionu wraz z okolicami. Kasę czerpiesz z działalności klubu i kolarstwa od sponsorów. Na sukcesy drużyny musisz zapracować myśleniem i żmudnym klikaniem przed każdym meczem, bowiem już zwykły trening składa się aż z czterech faz rozwiniętych o indywidualną pracę z zawodnikami. Podobą mi się to rozwiązanie, bo pozwala na rozwój gorzej współpracujących z drużyną piłkarzy. Po każdym treningu możesz porównać efekty pracy na podstawie szeregu liczbowych wskaźników opisujących walory każdego zawodni-

drużyny. Jeśli więc nie zdołasz zastrzeżonej w klauzuli umowy liczby punktów, nie otrzymasz wynagrodzenia, a nawet będziesz musiał zapłacić karę. Takie podejście do interesów jest rzeczowe, ale i ryzykowne – zupełnie jak posada menedżera, od którego żąda się tylko wyników.

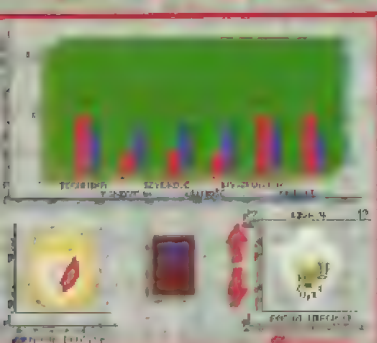
Po wyborze jedenastki i wyznaczeniu zawodników do wykonywania stałych zadań, nadchodzi czas na taktykę gry i ustawienie drużyny. Razem z treningiem determinują one styl gry piłkarzy podczas najbliższego meczu. Zauważyłem, że w większości przypadków drobna pomyłka w wyborze strategii przesądza o końcowym wyniku. Nie mam na myśli błędów programu, tylko nieprofesjonalne decyzje gracza, wynikające z niekonsekwencji lub bezzmyślności. Miłośnikom gier managerskich powinno się to bardzo podobać.

BLAGAM SZEFIE
NIE SPRZEDAWAJ
MNI



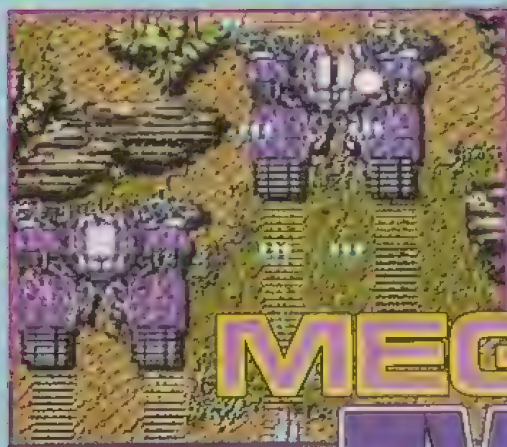
SPRZEDANIE

Widzew Łódź	Gornik Zabrze
Stomil Olsztyn	Sokół Pniewy
Pogoń Szczecin	GKS Katowice
Olimpia Poznań	St. Stalowa Wola
LKS Łódź	Zagłębie Lublin
Lech Poznań	Raków Częstochowa
Amica Wronki	Śląsk Wrocław
Hutnik Kraków	Slask Tarnobrzeg
	GKS Bełchatów



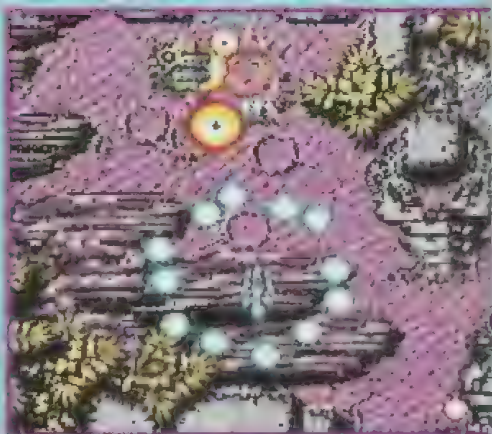
"Mistrzem Polski jest Legia, Logia najlepsza jest..." albo "W pociągu jest tłok, w tramwaju jest tłok, kibice na Legię jadą..." – tak śpiewają znienawidzeni w całej Polsce kibice stołecznej Legii (sorry, ale nie znam przysłów kibiców innych drużyn). Na komputerze





MEGA TYPHOON to pionowa strzelanina wzorowana na BATTLE SQUADRON. Zawiera ona kilkanaście misji, podczas których lećcisz stateczkiem w górę ekranu

Na początku dysponujesz skromnym arsenalem, który w miarę pokonywania etapów i zbierania dopałek uczyni z ciebie bogatym ogniem i zniszczeniem! To co zobaczyłem po kilku minutach gry, przeszło moje najśmielsze oczekiwania, bowiem jednorazowe wciśnięcie FIRE zmiata wszystko z ekranu jak bomba



MEGA TYPHOON

i niszczysz, detonujesz i dewastujesz dziesiątki, a nawet setki wrogich pojazdów latających i jeżdżących po ziemi. Przeciwnik oczywiście nie jest bezbronny, więc przy bierniej postawie zrobi z ciebie płonącą kuleczkę. Nie zawieźdź Ziemi, Kosmitów – zrób z niego dżem!

atomowa. Jakby tego było mało, po wciśnięciu spacji odpala się inteligentną bombę niezbędną przy dużym zagęszczeniu wroga. W skrajnych przypadkach odpalenie tego ładunku ratuje tyłek i niszczy skuteczniej od „zwykłej” broni!

MEGA TYPHOON to gra, bez której nie można żyć. Młodnością przewyższa nawet znaną z automatów i konsol RAIDEN. Do pełnej wyżywyki nie potrzeba już worka miedziaków – wystarczy zwykła Amiga 500!

Animacja w grze jest bardzo szybka i płynna, scrolling ekranu działa w pionie i na boki. Trochę gorzej prezentuje się grafika, która powstała z myślą o Amidze 500 i 600. Z punktu widzenia najsłabszych Amig gra zasługuje na najwyższą notę, a ponieważ muszę wziąć pod uwagę wszystkie modele, ocena będzie trochę niższa. Ale nie sposób pominąć tego, że gra mieści się zaledwie na jednej dyskietce!!! Jedna dyskietka a tyle radości, wybuchów, eksplozji i drżenia membran w głośnikach.

Wick

Nordlight '96

AMIGA 500/1200 1 dyskietka, 1 MB HD

Komentarz: rewelacyjna strzelanina!!!

Na Amidze dominują głównie gry zręcznościowe, wśród których prym wiodą strzelaniny. Nie tak dawno podniocałem się całkiem fajnym XP8, aż nieoczekiwanie pojawiła się na rynku ob-



z etapów wygląda jak R-TYPE, w którym leciało się w prawo i „ślalo” amunicją. Kolejne stanowią nowinkę, bowiem leci się krętymi tunelami, podobnymi do tych z demek tworzonych przez scenowiczów na całym świecie. Za nowatorskie rozwiązanie można też uznać etapy, w których leci się na wprost, w głąb ekranu i strzela do przeciwnika. Z matematycznego punktu widzenia wprowadzono do gry niepełne 3 wymiary, oparte na jednej płaszczyźnie i nieskończonej liczbie punktów położonych w dowolnej odległości od płaszczyzny.

Vortex '96

AMIGA 1200/286 1 CD

Komentarz: graficzna bomba, polityczna i łapa

cy się jak w kalejdoskopie wrogowie. Zdziwiłem się, gdy po zestrzeleniu eskadry stateczków kosmicznych na ekranie pojawiły się dwa kościotrupy i błyszczące ostrza dżdż.

Na uwagę zasługują wysokiej klasy renderowane obiekty przedstawiające wrogów. Niektóre statki eskadry przeciwnika to liczone w czasie rzeczywistym obiekty pokrywane teksturami. Ostrej strzelaninie zawsze towarzyszy ostra i szybka muzyka. Większość z utworów przygrywających w WENDETTA 2175 jest pomieszczeniem rave i techno z czymś, czego jeszcze nie słyszałem. Powiem krótko – gra muzyka i jest git!

Wick

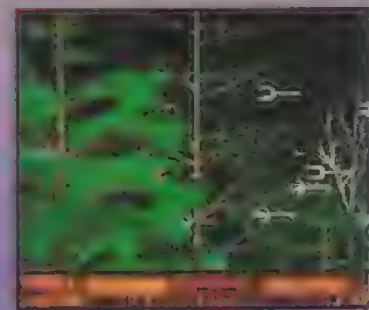
szema pozycja WENDETTA 2175, wydana przez mało znaną w Polsce VORTEX.

Latasz sobie stateczkiem uzbrojonym w układ działek i karabinów, które do czegoś cię zobowiązują. Ścisłej – do rozwiązania wszystkiego, co tylko nawinie się pod celownik. Przy dobrych wiatrach i celnym strzelaniu ekran twojego mo-

nitrozaura zaczyna emitować tajemnicze błyski, które po kilku godzinach grania potrafią ogłupić każdą patrzącą z boku osobę. Podczas trzeciej godziny grania w WENDETTA 2175 musiałem swoją babcię cudić solami trzeźwiącymi. Jakich używa mistrz Andrzej Gołota przed pojedynkami pięściarskimi.

WENDETTA 2175 podzielona została na osiem etapów przeplatanych historijką, która przypomina kosmiczną odyseję. Część

Dla mnie, jako wielbiciela strzelaninek, zróżnicowanie poziomów i nowatorskie rozwiązania są bardzo ważne, ponieważ większość gier na ogół mnie nudzi. Ale nowe pomysły nie zawsze idą w parze z młodnością, która jest najlepszym miernikiem wartości gry. Młodność oceniłbym jako przeciętną, gdyż po pewnym czasie poszczególne poziomy zaczynają się nudzić ze względu na ubogą i statyczną grafikę. Jediną atrakcją jest duża częstotliwość wybuchów i zmieniają-



KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
SIULETYM

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Stary piernik 1996 już za nami. Ponoć nie należy się oglądać w tył, ale w naszym wypadku warto podsumować wszystkie ważniejsze wydarzenia ostatnich 12 miesięcy. Nie da się bowiem ukryć, że ubiegły rok był dla nas – graczy najlepszym okresem w historii gier. Ukazała się cała masa tytułów, z których większość okazała się, zgodnie z zapowiedziami, naprawdę dobra. Zabrakłoby miejsca, gdybyśmy chcieli je tu

ważnie sportem. Do tego rewelacja w postaci automatowego VIRTUA FIGHTER 3.

Właściwie wydano prawie wszystko, co wydać miano, choćby i z niemalym opóźnieniem, w tym nawet oczekiwane jeszcze w 1995 r. SYNDICATE WARS, o których jakoś nikt nie zapomniał. Co prawda nie ujrzelśmy DUNGEON KEEPER ani MAGIC: THE GATHERING, ale – jak wieści niosą – nastąpi to już w najbliższej przyszłości.

To podobało się wszystkim i musiało się podobać, bo obroty wydawców gier nie kłamią. Trzeba przyznać, że producenci nachapali się kasy jak nigdy. Ale i my, gracze, coś z tego mamy, bo w końcu gry zaczęły tanieć i są coraz lepsze.

To był prawdziwy przełom, wrota do raju giercowania! Pojawiły się pozycje, które na długo zapadną w pamięci nas wszystkich. Są gry, które nie przemijają, które są wieczne, których tytuły

Witajcie w Nowym Jorku!

wszystkie wymienić. Zresztą, któż nie słyszał o DUKE NUKEM 3D czy QUAKE? Któż nie słyszał o WARCRAFT 2 czy FIFA'97? Na PeCetach zdecydowanie rządzą DOOM'owe strzelaniny oraz strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym. Sporo było też przygodówek i zręcznościówek. Fani RPG otrzymali gigantyczny świat DAGGERFALL i diaboliczne DIABLO. Producenci zainteresowali się też na po-

Trzeba koniecznie wyróżnić dwie polskie gry, które z powodzeniem wytrzymują porównanie z zachodnią konkurencją. Mowa oczywiście o wspaniałej przygodówce A.D. 2044 i cudownej zręcznościówce dla najmłodszych LEW LEON. Wielkie brawa dla firm LK AVALON i LERYX LONGSOFT! Tak trzymać i nie puszczać!

W konsolowym świecie też szumiało. W zasadzie źle się wyraziłem – pod koniec roku ten

rozpoznawane są przez wszystkich. Takie były (i są!) DOOM, X-WING, COMMAND&CONQUER, MORTAL KOMBAT. Może już niedługo powiemy to samo o QUAKE, RED ALERT czy TOMB RAIDER...

Pozostaje nam tylko życzyć wam, aby i ten rok był równie owocny, a nawet bardziej, abyście ujrzeni swoją kolejną grę marzeń i aby nikt was nie odrywał od magicznego ekranu, joja, pada czy... helmu VR! Do Siego Roku!

Redakcja



„świątek” rozrósł się straszliwie. Kto wie, czy niedługo PeCety nie pójdą w odstawkę, a ich miejsce zajmą wszechdobyłskie konsole? Pojawiło się wiele nowości, z których koniecznie trzeba wymienić mordobicia 3D, takie jak FIGHTING VIPERS czy TEKKEN 2. Miłą niespodzianką był spadek cen PlayStation i Saturna. Wreszcie pojawiło się Nintendo 64, które w obecnym roku ma szansę pobić wszelkie rekordy świata. Mario rulez!

Było super! Manna z nieba. Tak wielu dobrych gier jeszcze świat nie widział. Wysoka rozdzielczość, tysiące kolorów, superpłynne animacje i renderowane filmy niczym te w kinie – po prostu MEGAMIŁOŚĆ!

W NUMERZE



PRZECIEKI	str. 84
ALOHA! INTERNET!	str. 87
PRENUMERATA	str. 90
TIPS'n'TRICKS	str. 92
HELP!	str. 94



Cześć! Rok 1996 już za nami, czas więc hucznie otworzyć nową kartę w księdze naszych wspólnych kontaktów. Z uwagi na niewyobrażalne problemy natury technicznej, odpowiedzialna za dostarczanie waszych listów Poczta Polska (nasi bracia! nasi przyjaciele!) poprosiła nas, abyśmy opublikowali przykład prawidłowo wyglądającego listu. Czynimy to mając pewność, że prawidłowo przygotowane listy nie zawierają się w jednym z oddziałów tej ogromnej firmy (przykład? niedawno otrzymaliśmy kilkanaście w nieprawidłowy sposób zaadresowanych listów z datą...

Adam Pomorski
Wspólna 61/1
00-867 Węgorzewo

pytanie. Najlepszą technicznie konsolą jest... Nintendo 64! Już od bardzo długiego czasu próbuję wytłumaczyć, że decydując się na kupno konsoli nie powinniście myśleć o firmie, o wyglądzie i o innych pierdołach, ale o tym, co naprawdę się liczy: O GRACH. Jeśli wolisz TEKKEN 2 od VF 2 – kup PlayStation! Jeśli bardziej podobają ci się SEGA RALLY CHAMPIONSHIP od RIDGE RACER REVOLUTION – Saturn jest właściwym wyborem. Przecież w publikowanych opisach gier nie stronię od porównań multiplatformowych i staram się rzetelnie mówić, która gra bardziej mi się podoba. Kierujcie się własnym gustem, przecież to wy będziecie bulić!

2. Czytaj uważnie SECRET SERVICE. Aby uzyskać odpowiedź na to pytanie wystarczy przecież przestudiować tekst i porównać oceny. Jeśli jedna z gier nie jest opisana, oficjalnie na jej temat nic nie wiemy (wszystko w swoim czasie).

3. Hmmm... listy tego typu proszę kierować do rubryki HELP, gdzie obecnie rządzi Mamut. Pamiętajcie jednak, że z przyczyn technicznych nawet Mamut nie jest czasem w stanie przejść od początku do końca każdej platformówki czy strzelaniny.

4. Może to być wina każdej części komputera osobno albo i samej gry. Możesz mieć za mało pamięci, za mało wolnej pamięci, nie mieć załadowanego drivera VESA, słaby procesor 486, zły CONFIG i wiele, wiele innych. Niemal każdy komputer składa się z innych części i naprawdę trudno jest być prorokiem na odległość. Próbuje do oporu, odwiedźcie serwis, wymienicie u sprzedawcy egzemplarz gry. Natomiast jeśli recenzowana przez nas gra ma jakąś wpadkę, staramy się was o tym informować.

5. Staramy się zaspokoić gusta wszystkich czytelników, dlatego często będziemy zmieniać repertuar. Jeśli zaś chodzi o ciosy do mordobic, to o ile nie były drukowane na łamach SECRET SERVICE i nie ma ich w obu częściach KOMPENDIUM WIEDZY – to, niestety, nie. Powodów jest kilka, choćby ten, że szkoda nam miejsca na powtórki (jest cała masa świeżego materiału!).

6. Pytanie to już od kilku lat powraca jak bumerang. Przykro nam, ale nie wysyłamy opisów gier – od tego są dodawane za darmo do każdej firmowo zapieczętowanej gry instrukcje. Na łamach SECRET SERVICE pojawiają się recenzje i solutiony (czyli rady, jak ukończyć daną grę).

7. Litości! Nie sprzedajemy gier, my o nich piszemy. Popatrz na reklamy znajdujące się w numerze, wybierz spośród nich firmę, która najbardziej przypadła ci do gustu lub ma najlepsze ceny, napisz do niej. Każda z nich chętnie sprzeda ci każdą grę, którą tylko ma w swojej ofercie.

8. Gry przeznaczone dla PC nie będą działać na niczym innym niż na PC. Na każdą platformę są gry pisane z myślą tylko o niej, wyjątkiem są tak zwane „hybrydy”, czyli np. gry i programy pracujące zarówno na PC jak i na Macach. Zamawiając grę pamiętajcie, aby dopisać nazwę posiadanego komputera lub konsoli – zaoszczędzi to przykrych niespodzianek.

A teraz comiesięczna porcja odpowiedzi na listy.

1. Która drukarka jest lepsza, igłowa czy atramentowa?

2. Bardzo podoba mi się dział poświęcony konsolom, czy moglibyście otworzyć dział poświęcony automatom?

3. Czy SECRET SERVICE mógłby ukazywać się jako dwutygodnik?

Jarek, Bydgoszcz

1. Drukarka atramentowa jest nieco droższa w eksploatacji (wymiana atramentu) i wolniejsza, ale drukuje ładniej. Wybór wydaje się oczywisty, tym bardziej że jest o wiele tańsza od dowolnej laserowej!

2. Do tej pory widziałem w Polsce może trzy salony gier, w których można czasem spotkać oryginalne automaty (np. VF2 ma napis VF2 i listę ciosów). Cała reszta to odrzuty z zachodniej Europy albo sypiące się starocie. Ostatnio grałem w STREET FIGHTER ALPHA 2 na automacie z napisem MORTAL KOMBAT, w dodatku z zielonożółtym obrazem. Jeśli jednak pojawi się jakiś salon z prawdziwego zdarzenia, my będziemy tam pierwsi.

3. Niestety, cykl produkcyjny SECRET SERVICE jest nieco dłuższy niż np. kobiecego pisma. Autorzy muszą pograć w opisywane gry, graficy mają dużo pracy z utrzymaniem wysokiego poziomu szaty graficznej. Wszystko to (i wiele innych elementów) składa się na fakt, że SS pozostanie miesięcznikiem.

Mam pytanie odnośnie prenumeraty. Dobrze wiecie, że 12 miesięcy to nie 12 numerów tylko 11, bo przez wakacje przygotowujecie tylko jeden SECRET SERVICE. Z tego wynika, że w prenumeracie płacę za jednego SS, którego nie ma (rok ma 12 miesięcy, a 12 miesięcy to 11 numerów)! Poprawcie mnie, jeśli się mylę... Bruner

Myślisz się straszliwie. Jeśli zaprenumerujesz SECRET SERVICE na okres 12 miesięcy, dostaniesz 12 numerów naszego miesięcznika. Po prostu jesteś miesiąc do przodu – to wszystko. Opisane przez ciebie praktyki nie mają miejsca.

Posiadam konsolę PlayStation. Czy SEGA wyda jakieś swoje odłotowe tytuły na SONY? Mam na myśli VIRTUA FIGHTER 2, PANZER DRAGOON 2, SEGA RALLY. Według mnie powinni je wydać, w końcu SONY wydało na Saturna m.in. DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT.

PsX-man, Warszawa

Myślisz producentów, bo DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT wydała na Saturna firma PSYGNOSIS. Pomyśl, jaki interes może widzieć SEGA, wydając swoje najlepsze tytuły na konkurencyjną konsolę? Bo przecież właśnie te ekskluzywne gry są powodem, dla którego ludzie kupują Saturna. Być może SEGA sprzedalaby kilkadziesiąt tysięcy kopii każdej z osobna, lecz lepiej jest sprzedać ich mniej i zachęcić gracza do nabycia własnej konsoli. Bo przecież kiedyś w końcu znudzą mu się te gry i będzie musiał kupić nowe...

Na początku chciałem dowiedzieć się, czy ja jako zwykły, codzienny Polak mogę sprawić sobie zaawansowany program do grafiki 3D (coś takiego, jak mają chłopcy z firm robiących gry trójwymiarowe i DOOM'ówate) i ile musiałbym wybulić.

Zawansowane programy do grafiki 3D to spore pieniądze, bo działają przeważnie na komputerach firmy Silicon Graphics (oferta specjalna: komputer Q2 za jedyne 7492 dolarów, plus program za co najmniej drugie tyle). Zakładając że masz PC, istnieją trzy stosunkowo tanie programy: 3D STUDIO MAX, LIGHTWAVE 5.0 oraz MICROCROSTATION PC (kosztują po kilkadziesiąt milionów starych złotych każdy), wszystkie pod Windows NT. Zanim zaczniesz poważnie myśleć o zakupie któregoś z nich, przerzuc kilka kompaktów z shareware, poszperaj na Internecie – jest kilka całkiem niezłych programów, które można mieć za darmo (TRUESPACE SW, POV, REAL SW). Wtedy bez uszczerbku na kieszeni sprawdzisz, czy rzeczywiście chcesz zostać grafikiem.

Cześć! Wszędzie już byłem i wszystko wiem poza jednym: skąd mam uzyskać NUMER PRENUMERATORA?

Netoperek, Bielsko-Biała

Przeczytasz go na naklejce adresowej, którą znajdziesz na kopercie z prenumeratą. Jest to liczba w lewym górnym rogu. Jeśli nie jesteś prenumeratorem, to nie masz jeszcze żadnego takiego numeru – otrzymasz go przy pierwszym zamówieniu.

1995!). Pierwszy list stanowi zlepek najczęściej pojawiających się w waszej korespondencji pytań, na które z ochotą odpowiadam.

Gulash

Najpierw pytania:

1. Która konsola jest lepsza: PSX czy Saturn?

2. Która gra jest lepsza, XXX czy YYY?

3. Co zrobić na 32 poziomie mojej najnowszej gry?

4. Dlaczego na moim Pentium Pro 200 z 128 MB RAM nie działa gra XXX?

5. Czy moglibyście wydrukować plakat XXX, podać ciosy do XXX?

6. Czy moglibyście przysłać mi opis gry XXX?

7. Czy moglibyście przysłać listę gier wraz z ich cenami?

8. Czy gry i programy z PC będą chodzić na konsoli XXX?

Wszyscy, zewsząd, ciągle

Odpowiedzi:

1. Nie wiem. Osobiście najbardziej podoba mi się pewna rosyjska gra losowo-zręcznościowa, zwana też ruletką (w późnych godzinach nocnych). A teraz poważnie, postaram się odpowiedzieć na to

Jestem fanem 32-bitowych konsol i z racji tego zbieram praktycznie wszystko, co ich dotyczy. Niedawno nabyłem jeden z amerykańskich miesięczników traktujących o konsolowym gierowaniu i okazuje się, że w USA na PSX i Saturna wydaje się więcej gier (średnio o połowę) niż w Europie (przynajmniej tak wynika z ofert firm wysyłkowych)! Mało tego, w ofertach zachodnich firm wysyłkowych znajdują się wersje gier, o których nie wiedzą nawet ich producenci! W związku z tym nasuwa się pytanie, czy USA jest tak specyficznym rynkiem? Czy gry ukazują się tam dwa, trzy miesiące wcześniej niż w Europie, czy też na Starym Kontynencie w ogóle się nie ukazują. Tomi Kas, Jelenia Góra

Zacznijmy od tego, że rynek japoński, amerykański i europejski różnią się od siebie ilością gotówki, którą posiadają ewentualni nabywcy gier. W Japonii gry video to integralna część kultury – po przyjęciu ze szkoły (w której męczy się czasem i 12 godzin) gra niemal każdy młody człowiek. Zwycięzca ogólnokrajowego turnieju VIRTUAL FIGHTER 2 (Tetsu Inoue) cieszy się niemal tak wielkim szacunkiem, jak najlepszy zawodnik sumo! Yu Suzuki z firmy SEGA jest prawie bogiem dla kilku milionów osób! Zresztą Japonia to bardzo specyficzny i hermetyczny rynek, nic

dziwnego więc, że produkują np. 7-częściowe serie gier RPG do sprzedaży tylko u siebie (sprzedają gry TEKKEN 2 jest i tak większa w samej Japonii niż w Europie i USA zebranych razem do kupy). Dowodzi tego choćby liczba wydanych gier na PSX (dane z 1 grudnia 1996: w Japonii ok. 360, w USA 150, a w Europie jeszcze mniej). Teraz druga sprawa. Zachodnie firmy wysyłkowe często przyjmują pieniądze na kilka miesięcy przed ukazaniem się końcowego produktu ("order your copy today"). Dzięki temu gracz może być pewien, że gdy tylko gra pojawi się w sprzedaży, on otrzyma ją jako jeden z pierwszych. Zapobiega to gorączkowym poszukiwaniom ulubionej gierki w każdym sklepie (przydało się w przypadku N64 i SUPER MARIO 64, bo pierwszy rzut – 500 tys. egzemplarzy zniknął ze sklepowych półek w ciągu tygodnia). Podobnie, jeśli nie tak samo, jest z grami na każdą platformę.

Yo! Przeczytajcie to uważnie... Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulaś zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

GHOST IN THE SHELL • BUBBLEGUM CRISIS •

NAJWIĘKSZY WYBÓR
W POLSCE!

MANGA!
ANIME!

(SYSTEM: VHS PAL)

SKLEP WYSYŁKOWY

• Darmowy katalog MANGI i ANIME otrzymasz przysyłając swój adres i znaczek zwrotny (za 55 groszy) na adres: "Comics Universum - Świat Mangi" Zofia Wróblewska, ul. Jaśkowa Dolina 23 m 3; 80-252 Gdańsk. W katalogu pełny wykaz MANGI i ANIME, z opisami, ilustracjami cenami i sposobami zamawiania.

☎ Informacja i zamówienia telefoniczne: (0-58) 41-12-31 wew. 343; 41-12-32 wew. 343, w poniedziałki, środy i piątki, w godz. 12⁰⁰-16⁰⁰. ADRES SKLEPU: Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Grunwaldzka 76/78, pokój 423.

• Przesyłając dwa znaczki - otrzymasz dodatkowo katalog komiksów polskich i zagranicznych. Największy wybór w Polsce!

ZAPRASZAMY!



AKIRA • MACROSS II • STREET FIGHTER II •

Jacek Bednarz o życiu, SECRET SERVICE i FIFA'97

Jacek Bednarz jest reprezentantem Polski, zawodnikiem Legii Warszawa, trzykrotnym Mistrzem Polski, dwukrotnym zdobywcą Pucharu Polski, ćwierćfinalistą rozgrywek Ligi Mistrzów w sezonie 1995/96 i... wielkim fanem gier komputerowych.

– Ostatnio pojawiła się gra, która powinna być panu szczególnie bliska. To FIFA'97. Co pan, jako piłkarz z prawdziwego zdarzenia, mógłby na jej temat powiedzieć?

– Prawdę mówiąc, wolę gry strategiczne, takie jak C&C czy WARCRAFT. Tak to już jest, że człowieka nie cieszy na ekranie to, co robi

na co dzień. Ale dobrą piłką nożną na komputerze nie pogardzę. Wcześniej grałem w KICK OFF oraz SENSIBLE SOCCER i muszę powiedzieć, że FIFA'97 jest o niebo doskonalsza.

– Nic dziwnego, przy tej produkcji wykorzystano technikę Motion Capture, zaproszono do współpracy Davida Ginola...

– Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to bardzo ładna grafika i dźwięk. Jednak jako profesjonalista najbardziej mi się podobało, że łączy elementy zręcznościowe z managerem. Można się bawić w różnego rodzaju ustawienia i taktyki, które – ku mojemu zdziwieniu – komputer konsekwentnie realizuje. Steruję jednym zawodnikiem, a reszta gra według zaplanowanej przeze mnie wcześniej strategii. Jednak zaskoczyły mnie dopiero pojedynki jeden na jeden. W prawdziwej grze są one najważniejsze. Jeżeli wygrasz jeden taki pojedynek, masz przewagę jednego zawodnika, jeżeli ograż następnych dwóch, masz przewagę trzech, a to już bardzo dużo. Tak się robią bramki i tak się wygrywa mecze. Tak jest i w FIFA'97. Jeżeli zaczniesz kiwać w odpowiedniej odległości, wygrasz pojedynek, natomiast jeżeli podejdziesz zbyt blisko, najprawdopodobniej stracisz piłkę. Dużym atutem tej gry jest również znakomita widoczność pola akcji i znakomity system powtórek. Życzylbym naszym specjalistom w telewizji, aby nauczyli się w ten sposób pokazywać mecze, bo to co robią teraz, to zabijanie widowiska i futbolu.

– A co Pan powie na temat realizmu gry,

poruszania się piłkarzy, zagrań, składania się do strzału, przyjęcia piłki?

– Postacie nie są może idealne, ale bardzo plastyczne. Bardzo realistycznie wygląda bieg i prowadzenie piłki. Zawodnik rozpoczynający bieg z piłką potrzebuje trochę czasu, żeby się rozpedzić. Tak jest naprawdę. Poza tym realistyczna jest ta nieprzewidywalność zachowań zawodników, którymi nie kierujemy. Na przykład trener uczy bramkarza, aby w określonych sytuacjach rzucał się w krótki róg, a on nagle rzuca się w długi. Trudno dzięki temu o tak nierealistyczne wyniki, jak 12:1. Sędziowanie jest typowo angielskie, bo to program angielski. I jest bardzo dobre. Mało który angielski sędzia przeszkadza w grze. Najczęściej postępują jak w białych rękawiczkach. Ingerują tylko wtedy, kiedy muszą. Ale i tak trzeba się starać grać raczej czysto.

– No i jak się grało?

– Na początku miałem trudności z obszerną klawiszologią, dużą kombinacją klawiszy. Trzeba powiedzieć, że ta gra wiele z siebie daje, ale ma wysokie wymagania sprzętowe.

– Nie chcemy Pana już dłużej męczyć, więc prosimy jeszcze tylko o parę słów dla naszych czytelników.

– Grajcie jak najwięcej i pozostawcie wierni SECRET SERVICE, bo jest naprawdę bardzo fajny. Jak się czyta, to aż chce się grać. Niby bardzo na luzie, ale zawsze na temat.

– Dziękujemy.

Rozmawiali: Wicik i Joseph



Na zdjęciu nasz rozmówca – pierwszy z prawej. Takich akcji jak ta nie ma nawet w FIFA'97!

WARSZAWA
ul. Bracka 4
tel/fax 625-40-09
tel/fax 625-70-70

FOR 1989 MAT

POZNAŃ
ul. Piekary 17
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78 LUBLIN ul. T. Zana 38A ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270 RADOM ul. ŻEROMSKIEGO 18
pok. 348 tel/fax 366-27-37 pok. 201 tel/fax 525-81-11 pok. 904 tel/fax 81-89-72 tel/fax 363-31-94

* BEZPŁATNE MODERNIZACJE I SERWIS GWARANCYJNY *

MONITORY	PŁYTY	OBUDOWY	STACJE	UPS	AKCESORIA
ARCUS "MITSUBISHI" SVGA 14" - 257 SVGA 14" - 692 "BRIDGE" SVGA 14" - 726 SVGA 14" - 995 SVGA 14" - 1764 "DAEWOO" SVGA 14" - 761 SVGA 14" - 1007 SVGA 14" - 1820 "PHILIPS" SVGA 14" - 1243 SVGA 14" - 2715 SVGA 14" - 4044	Z PROCESOREM 486DX4-100 5x86-133 AMD K5-75 AMD K5-90 AMD K5-100 PENTIUM 100 PENTIUM 120 PENTIUM 133 PENTIUM 166 PENTIUM 200	"DESKTOP" STANDARD - 102 LUX - 209 "MINI TOWER" STANDARD - 90 LUX - 205 "MIDI TOWER" STANDARD - 137 LUX - 241 "BIG TOWER" STANDARD - 188 LUX - 285	FDD 1.44MB NEC - 67 ZIP zewnętrzna - 597 ZIP wewnętrzna - 528 MULTIMEDIA CD-ROM MITSUBISHI 8speed - 340 ACER 12speed - 460 KARTA MUZYCZNA SHUTTLE 48 PLUS - 107 BLASTER 16 PnP - 299 BLASTER 32 PnP - 410 BLASTER AWE 32 - 644	"APC" BACK 250VA - 360 BACK 400VA - 548 BACK 600VA - 718 "FISKARS" 250 VA - 326 400 VA - 515 600 VA - 644	PRZELĄCZNIKI drukarkowy 2x1 man. - 19 drukarkowy 4x1 man. - 33 KABLE CENTRONICS 1.8m - 5 CENTRONICS 5.0m - 12 RS Null Modem - 6 RS m/m 1.8m - 6 RS m/m 3.0m - 8 RS m/m 5.0m - 12 RS m/m 10m - 26 RS m/2 1.8m - 6 RS m/2 5.0m - 14 RS m/2 7.5m - 21 RS 2/2 1.8m - 8 przedłużacz VGA - 7 przedłużacz myszy - 6 przedłużacz klawiatury - 6
GRAFIKA	PAMIĘCI	DYSKI	SKANERY	SIEĆ	PROGRAMY
"TRIDENT" SVGA 512KB ISA T9000 - 80 "33" SVGA 1MB PCI 764 V+ - 125 "VIRGE 3D" SVGA 2MB PCI - 250 SVGA 2/4MB STEALTH - 346 "MRO" SVGA 2MB PCI V-RAM - 702 SVGA 4MB PCI V-RAM - 1248	SIMM 1MB (8bit) - 30 SIMM 4MB (32bit) - 60 SIMM 8MB (32bit) - 103 SIMM 8MB (32bit) EDO - 103 SIMM 16MB (32bit) - 258 SIMM 16MB (32bit) EDO - 234 SIMM 32MB (32bit) EDO - 574 SOYO 1MB (VGA) - 43	"CONNER" SEAGATE 1.2 GB IDE - 609 2.1 GB IDE - 796 2.5 GB IDE - 888 "WD CAVIAR" 850 MB IDE - 486 1.2 GB IDE - 657 1.6 GB IDE - 720 2.1 GB IDE - 819 2.5 GB IDE - 908	SSCREEN BEAT 5W - 32 SW-10 80W - 97 ENCORE P201 25W - 73 ENCORE P401 100W-103 ENCORE P120 120W-117 TARGET CPT 2GX - 15 TARGET CPT 3GX - 10 HP 4P - 1697	COMPLEX ISA combo - 84 COMPLEX PCI combo - 90 ELEMENTY kabel RG-58 (mb) - 1,3 wyk BNC - 2 złącze BNC - 2 złącze T-BNC - 3 opornik BNC 50Ohm - 2	Norton Commander - 93 OFFICE ProWIN'95 - 1356

KOMPUTERY Drukarki

FDD 1.44MB, kontroler EIDE PCI, SVGA 1MB PCI, monitor 14", klawiatura WIN'95, MiniTower									
CPU	486 - 4MB	AMD K5 - 8 MB RAM				PENTIUM - 8 MB RAM			
	DX4-100MHz	75 MHz	100 MHz	120 MHz	133 MHz	166 MHz	200 MHz		
MONITOR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR	MONO NI/LR
	963 1398	1134 1569	1257 1693	1502 1937	1648 2048	2099 2534	2649 3084		
	850	1449 1884	1620 2055	1743 2179	1988 2423	2134 2570	2585 3020	3135 3570	
	1200	1572 2007	1743 2178	1866 2302	2111 2546	2257 2693	2708 3143	3258 3693	
	2100	1683 2054	1854 2289	1977 2413	2222 2657	2368 2804	2819 3254	3369 3804	
2500	1851 2286	2022 2457	2145 2581	2390 2825	2536 2972	2987 3422	3537 3972		

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg. cennika 96.12.05

HP		PANASONIC		OKI	
DJ340 (atram., 600dpi, 48KB, KolorKIT)	- 833	KXP1150 (9 igiet, 10", 4KB, 240zn/s)	- 416	320 (9 igiet, 10", 32KB, 360zn/s, PL)	- 1091
DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorKIT)	- 624	KXP3696 (9 igiet, 15", 32KB, 500zn/s)	- 1241	321 (9 igiet, 15", 32KB, 360zn/s, PL)	- 1211
DJ690c (atramet, 600dpi, 512KB, kolor)	- 961	KXP2130 (24 igiet, 10", 14KB, 250zn/s)	- 475	4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL)	- 876
DJ820c (atramet, 600dpi, 128KB, kolor)	- 1294	KXP6100 (laser, 256KB, 300dpi, 6str/min)	- 956		
DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor)	- 1579	KXP8500 (laser, 512KB, 600dpi, 1286)	- 1266		
LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min)	- 1482				
LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min)	- 2509				
LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)	- 3103				

Papier, tusze, tonery i taśmy do w/w drukarek

Aloha! Internet!

W poprzednim odcinku przedstawilem pokrótce usługi z jakich możecie skorzystać na Internecie i narzędzia jakie będą wam w tym przydatne. Pozostaje jeszcze jedna sprawa. Punkt startu, czyli konto. O ile programy można zdobyć za darmo – konto zwykle kosztuje. O ile programy możecie znaleźć w tym samym miejscu – konto trzeba założyć u konkretnego dostawcy (lista dostawców poniżej). Na początek informacje ogólne, a później mała sztuczka, jak oszczędzić zbędnych wydatków.

Jeśli nie należycie do szczęśliwców posiadających darmowe konto (np. na uczelni lub w pracy), musicie wykupić je u komercyjnego dostawcy. Przeciętnie konto pełne (dające dostęp do wszystkich usług) kosztuje w okolicach 100 nowych złotych miesięcznie, chociaż u różnych dostawców występują różne konfiguracje stałej opłaty podstawowej, opłat za każdy ściągnięty 1 MB danych i opłat za czas korzystania. Konto wyłącznie pocztowe (tylko e-mail) kosztuje o wiele mniej.

Ponieważ do połączenia się z serwerem trzeba jeszcze skorzystać z telefonu – dolicz kolejne 100 zł – wystarczy na surfowanie wieczorami w weekendy. Wskazywać: 200 zł. Jeśli narze-

kasz, że to drogo, pomyśl, że i tak dostęp ogranicza się tylko do dużych miast – jeśli serwer najbliższego dostawcy Internetu znajduje się w innym mieście, to praktycznie dostęp jest zerowy (płacić za międzymiastową?). Dla każdej kieszeni jest natomiast konto pocztowe. Przesyłanie i ściąganie poczty trwa krótko, dzięki czemu za telefon płacisz grosze.

Jest jednak pewna możliwość, aby ominąć zbędną biurokrację. Jest na świecie kilku dostawców, którzy zakładają konta zupełnie za darmo! Najbardziej popularne w Polsce firmy zachodnie to Hotmail oraz Geocities, natomiast od 2 stycznia 1997 r. dołącza do nich nasz rodzimy Polbox! O co chodzi? Zupełnie za darmo można uzyskać konto pocztowe na serwerze danej firmy – listy do nas będą przychodzić fizycznie na ich komputer (jak zwykle zresztą) i czekać na nas. Ale jak dostać się do Internetu? Jest na to sposób, łącząc się z numerem 0-202122 uzyskujemy dostęp do sieci Telekomunikacji Polskiej S.A. z przydzielonym protokołem PPP. W ten sposób będziemy „połączeni”, natomiast swoją pocztę możemy sobie odebrać na własny dysk programem pocztowym z ser-

wera POP3, na którym sobie ona spokojnie czeka. Jedyna opłata w tego rodzaju przypadkach to myto dla TPSA – większe niż w przypadku normalnego połączenia, ale rozliczane z czasu połączenia.

Aby założyć własne konto w Polbox, wystarczy połączyć się z serwerem WWW o adresie <http://free.polbox.pl/> i wypełnić odpowiedni formularz. Już po kilkunastu minutach zostanie automatycznie otwarte w pełni funkcjonalne konto pocztowe oraz przyznany adres poczty elektronicznej wg wzoru: uzytkownik@free.polbox.pl. Na serwerze można znaleźć również opisy pomagające w konfiguracji oprogramowania do odbioru i wysyłania poczty elektronicznej, samo oprogramowanie do obsługi poczty oraz regulamin korzystania z bezpłatnego serwisu pocztowego free.polbox.pl.

Akeja Polbox On-Line Service ma charakter reklamowy. Bezpłatne konta są przyznawane na czas nieokreślony. Prawdopodobnie na początku przyszłego roku usługi bezpłatne zostaną jeszcze rozszerzone o możliwość umieszczenia prywatnej strony WWW o charakterze niekomercyjnym.

Witka Krugolj

Lista polskich providerów

<http://www.atm.com.pl/>
ATM Sp. z o.o., Warszawa
<http://www.fs-warszawa.com.pl/>
Agencja MW, Gdańsk
<http://www.szczecin.pl>
Akademickie Centrum Informatyki w Szczecinie
<http://www.pip.com.pl/>
Allo-Allo S.C.
<http://www.biz.net.pl/>
BIZNET Poland, Inc.
<http://bicom.slupsk.pl>
BiCom, Słupsk
<http://thermes.cpu-zeto.com.pl>
CPU ZETO, Jelenia Góra
<http://www.cnt.pl/>
Centrum Nowych Technologii
<http://www.comnet.pl/>
ComNet
<http://www.complex.com.pl>
Complex Computers, Kielce
<http://www.cyf-kr.edu.pl/>
Cyfronet, Kraków
<http://www.doskomp.lodz.pl/>
DOSKOMP, Łódź
<http://www.eu.net/Countries/PL.html>
EUnet, Polska
<http://www.zalbiz.wroc.pl/home/cumet.pl.html>
EurNet CSI, Wrocław
<http://www.dij.krakow.pl/fema-firma.htm>
FEMA Engineering Ltd, Kraków
<http://www.grot.com.pl>
GROT, Śląsk i Zagłębie
<http://www.hsn.com.pl/>
Home Space Net, Warszawa

<http://www.inwar.com.pl>
INV@RNET-Sieradz
woj. sieradzkie
<http://www.inet.com.pl/>
Image Electronics – iNET
Szczecin
<http://www.infonet.wroc.pl/>
InfoNet, Wrocław
<http://www.ispid.com.pl>
Inter-Spider, Kraków
<http://www.ip.krakow.pl/>
Internet Polska, Kraków
<http://www.it.com.pl/>
Internet Technologies
Warszawa
<http://www.ipnet.pl>
Internet w TP S.A. – sieć
TPNET, Cała Polska
<http://www.dom.zabrze.pl/>
K3 DOM, Zabrze
<http://www.komtel.torun.pl>
KOMTEL, Toruń
<http://www.koti.com.pl/>
Koti, Wybrzeże
<http://www.kki.krakow.pl/>
Krakowski Komercyjny Internet
Kraków
<http://www.logonet.com.pl/>
LogoNet, Bydgoszcz
<http://www.magnum.lodz.pl/>
Magnum, Łódź
<http://www.maloka.waw.pl/>
Maloka BBS, Warszawa
<http://www.medianet.com.pl/>
MediaNet, Warszawa
<http://www.mikrozet.wroc.pl/>
Mikrozet, Wrocław
<http://www.netkat.com.pl>
NET, Katowice

<http://www.nask.pl/>
Naukowa i Akademicka Sieć
Komputerowa, Cała Polska
<http://www.netgate.com.pl>
NetGate
<http://www.optimes.wroc.pl>
OPTIMUS, Wrocław
<http://www.bydg.pdi.net/>
FDI – Publiczny Dostęp do Internetu, Bydgoszcz
<http://www.pp.net.pl/>
Peter Pan, Kraków
<http://www.petex.bielsko.pl/>
Petex Service, Bielsko Biala
<http://www.pik-net.pl>
Pik-Net Sieci Rozległe
Gliwice
<http://www.polbox.com.pl/>
Polbox On-Line Service
Warszawa
<http://www.pol.pl/>
Polska OnLine, Cała Polska
<http://www.pagi.pl>
Powszechna Agencja Informacyjna PAGO S.A.
<http://www.bydg.pdi.net/pdi.htm>
-p.html
Publiczny Dostęp do Internetu
Bydgoszcz
<http://www.to-run.pdi.net/pdi.htm>
Publiczny Dostęp do Internetu
Toruń
<http://www.qdnet.pl/>
QDnet s.c.
<http://www.media-net.com.pl/satnet.htm>
SatNet, Warszawa, łącząc satelitarne do USA
<http://www.gdansk.sprint.pl>
Sprint, Gdańsk

<http://www.sprint.com.pl/>
Sprint
<http://www.sylaba.poznan.pl>
Sylaba Internet, Poznań
<http://www.toi.tarnow.pl>
Tarnowski Ośrodek Informacyjny
<http://www.telbank.pl/>
Telbank S.A.
<http://www.krakus.temet.pl>
Ternet, Kraków
<http://www.kaszub.ternet.pl/>
Ternet, Kaszuby
<http://www.hyd.ternet.pl/>
Ternet, Kujawy
<http://www.silesia.ternet.pl/>
Ternet, Silesia
<http://www.sze.ternet.pl/>
Ternet, Szczecin
<http://www.wlkp.ternet.pl/>
Ternet, Wielkopolska
<http://www.wro.ternet.pl/>
Ternet, Wrocław
<http://www.ternet.pl/>
Ternet, Warszawa
<http://www.univcomp.waw.pl>
UNIV. COMP Sp. z o.o.
<http://www.mizeto.man.szczecin.pl>
UNIZETO, Szczecin
<http://www.ubique.com.pl>
Ubique Connexions, Szczecin
<http://www.univ.waw.pl>
UnivNet sp. z o.o., Warszawa
<http://www.warman.org.pl/80/main.html>
Warman, Warszawa
<http://www.zeto.czest.pl/>
ZETO, Częstochowa
<http://www.zeto-zg.prynet.pl>
ZETO, Zielona Góra

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TOMsoft
Gier Komputerowych
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI!!
OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu NIE KŁIECENY
PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:
IBM PC Ceny w zł
Battle Isle 25,00
Dune II 63,00
Franko 37,00
Ishtar III 44,00
Liga Polska Manager '95 37,00
Misgalomante 25,00
Michael Jordan in Flight 25,00
Polskie 63,00
Privateer 25,00
Skaut Kwaternaster 43,00
Speedway Manager '95 36,00
Status 40,00
Tom & Ghost 25,00
Ultimate Soccer Manager 77,00
Worms 110,00

IBM PC-CD ROM
AH-64 D Longbow 139,00
Albion 131,00
A.D. 2044 115,00
Azrael's Tear 138,00
Battleships Shalon 115,00
Bleed of Anlat 122,00
Broken Sword 151,00
Chaos Overlords 122,00
Command & Conquer: Red Alert 122,00
Crusader No Regrets 122,00
Duke 127,00
Duke Nukem 3D 127,00
Discworld II 127,00
Elder Scroll: Daggerfall 127,00
Firestorm - mapy do Cywilizacji II 93,00
Fire Fight 127,00
Gene Machine 127,00
Gender Wars 140,00
Genewars 138,00
Grand Prix 2 Formula 1 127,00
Hardline 151,00
Harvester 151,00
Historia Swiata 85,00
Kick Off '95 127,00
Lighthouse 127,00
Mechwarrior II - Mercenaries 157,00
Megapack VI 151,00
Megapack II 127,00
Micki Raga 122,00
Muppet Treasure Island 147,00
Net Zone 127,00
Pandora Directive-Under a Kill, Moon II 147,00
Privateer II - Darkening 127,00
Quake 157,00
Rally Championship 127,00
Payman 87,00
Pirp 135,00
Pitfall Rash 138,00
Settlers II 131,00
Shadows Over Riva 140,00
Silent Sam 140,00
Silent Thunder 140,00
Słowik J. Polskiego PWN 151,00
Smurfy - pol. wer. 132,00
Spycraft 152,00
Space Hulk II 127,00
Stron 139,00
Striker 96 112,00
Syndicate Wars 127,00
The '77 149,00
Thunderhawk II - Firestorm 87,00
Time Commando 127,00
Tomb Raider 139,00
Toshen 127,00
Total Mania 132,00
Total Adventures of D-Sto Musculars 56,00
Tunel B1 127,00
Urban Runner 135,00
Virtual Fighter 151,00
Zwierzek 127,00

AMIGA
Astral 25,00
Bez Kompromisu 38,00
Infocalaris 38,00
Ishtar III 41,00
Killing Grounds AGA 97,00
Liga Polska Manager '96 37,00
Mistrz Polski '96 37,00
Puma Race (A1200) 87,00
Rajd przez Polskę 30,00
Sensibile World of Soccer 95/96 81,00
Super Street Fighter II 87,00
Super Street Fighter II 48,00
Universa Warner 26,00
Worms 95,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
w formie wysyłkowej
Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):
Sony Playstation **Sega Saturn**
Aquaman's Holiday, Eup. Cinderella Knight
Blazing Dragons, Casper, Cloward Knight Z "D"
Crash Bandicoot, Die Hard, Daytona USA, Defcon 5
Infinity, David Cup Internat, Euro 96, F-1 Championship
Desire Under 2, Earth, F.A. Soccer '95, Gaiden
Warm Jim 2, Fila '97, Heli, Attack, Guardian Hero, Hang
Ecom, Fila & Krowd, Hasting, On the 95, International
Runner, Formula 1, Impact, Victory Goal, NHL All Star
Racing, In the Hunt, Jumping, Hockey, Need for Speed
Flash 2, King Zone, Motor, Planter Chaser, Panger
Toon Grand Prix 2, Penny, Dragon II, Fiddle Back
Racers, Project Overkill, Golf, Rayman, Sega Rally
Resident Evil, Ridge Racer, Street Fighter Alpha, The
Rev, Fido Pl, Sincity 2000, Hesse, Theme Park
Skeleton Warrior, Secret, Thunderhawk II, The Mission
Shike, Tekken 2, Time, of Hidden Souls, To Shari Den
Commando, Titan Wars, Remo, Tomb Raider
Tomb Raider, Josterton 2, Cyp, Virtua Cop 2, Virtua
Tunel B1, Track & Field, Virtua Fighter 2, Virtua
Wahammer, Virtout 2007, Fighter Kids, Virtua Hyaline
Worms i wiele innych, Virtua Racing, Virtout
Pierły katalog wysyłany po otrzymaniu zaadresowanej koperty; zwolnić ze znaczkami (prosimy podać typ komputera) oraz dołączyć do każdego przesyłki.
Podane w złączce ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłki płatne przy odbiorze (+ koszt wysyłki).
W przypadku braku danej gry na rynku (niezależnie od powodów) zwracamy ją za darmo, o ile brakuje danej gry na rynku.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Ceny (z VAT)

PENTIUM 100	3110 zł
PENTIUM 120	3265 zł
PENTIUM 133	3444 zł
PENTIUM 150	3757 zł
PENTIUM 166	4239 zł
PENTIUM 200	4652 zł

2 lata gwarancji,
ceny bez monitora

Co jest w środku?

- oryginalny procesor Pentium z certyfikatem,
- Płyta SOYO VX 256 Cache
- 8 MB EDO RAM,
- HDD 850 MB CAVIAR,
- VGA Trio 64V+ 1MB EDO,
- obudowa mini tower lux,
- CD-ROM Toshiba 8xspeed,
- Sound Blaster 16, mysz

Dlaczego właśnie my?

Ponieważ nie chcemy składać chlamu, który nie będzie działać już po godzinie pracy, a dojdzie co w nim nie działa zajmie dwa tygodnie.

MOŻEMY CI ZŁOŻYĆ KOMPUTER nawet 500zł TANIEJ. TYLKO PO CO?

- Będziesz ciągle marudził, że coś nie działa,
- Windows wypisują dziwne komunikaty,
- CD ROM warczy,
- zasilacz hałasuje,

Co mi dają części firmowe?

1. PEWNOŚĆ, że wszystkie programy będą działać.
2. DOSTĘP do nowych driverów i doskonałej pomocy technicznej
3. DŁUŻSZĄ gwarancję i żywotność niż w przypadku sprzętu "no name"
4. ZAZDROŚĆ kolegów

Oczywiście

Nie ka dy musi jeździć Mercedesem. Skarpeta to też jest fajny samochód. Na szczęście różnica w cenie komputerów nie jest taka wielka, by nie było Cięstać na sprzęt z klasą.

NASZE KOMPUTERY MOŻESZ KUPIĆ TAKŻE W FIRMIE ZDEMAR
Puławy, ul. Piłsudskiego 41
tel/fax (0-81) 86-34-02

Przeczytaj - Przemysł - Kup

H.C. MULTISERWIS

ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku.

Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje :

586 DX 133, 16 MB RAM, SVGA 1MB PCI, FDD 3,5", Klaw. zg. z WIN 95, mysz, monitor kolor 14" LR NI

HDD	850MB	1,0 GB	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2010 zł	2105 zł	2180 zł	2270 zł	2365 zł	2480 zł

PENTIUM 100, 16 MB RAM, SVGA 1MB PCI, FDD 3,5", Klaw. zg. z WIN 95, mysz, monitor kolor 14" LR NI

HDD	850MB	1,0 GB	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2470 zł	2570 zł	2615 zł	2730 zł	2830 zł	2945 zł

DOŁĄCZĄ DO:
PENTIUM 120 - 156 zł
PENTIUM 133 - 230 zł
PENTIUM 150 - 516 zł
PENTIUM 166 - 830 zł

PRZY TESTOWANIU Z PROCESOREM AMD NALEŻY OD ZESTAWU PENTIUM WYDOLIC:
- przy proc. AMD K5-75 MHz - 260 zł
- przy proc. AMD K5-100 MHz - 155 zł
- przy proc. AMD K5-133 MHz - 28 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

OPERUJEMY Drukarki:

HP/LaserJet 5L (600 dpi, 1 MB, 4 str/min) - 1480 zł
LASERJET 6P (600 dpi, 2 MB, 6 str/min) - 2580 zł
DESKJET 340 (atr. 600 dpi, opcja kolor) - 795 zł
DESKJET 600 (atr. kolor, 600 dpi) - 1000 zł
DESKJET 820C (atr. kolor, 600 dpi) - 1290 zł
DESKJET 870C (atr. kolor, 600 dpi) - 1550 zł

EPSON
STYLUS 200 (atr. 360 dpi, opcja kolor) - 564 zł
STYLUS COLOR 200 (atr. kolor, 360 dpi) - 858 zł
STYLUS COLOR 500 (atr. kolor, 720 dpi) - 1107 zł
Microline 320 PL (druk 9-12 pkt, 10", 425 zn/s, 240x210 dpi, 1 + 4 kopii) - 1181 zł

NOTOPOD 486 i PENTIUM: CALIFORNIA ACCESS, COMPAQ, DEC, RIVA, NEC, TEXAS INSTRUMENTS, TOSHIBA, ZENITH, AKCESORIA - FAX-MODEMY, KARTY SIECIOWE, STACJE DOKUJĄCE PRZENOSNE Drukarki atramentowe (również kolorowe)

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:

- płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM*ow,
kart graficznych, monitorów

Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

SPRZEDAJEMY NA RATY

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

SPRZEDAJEMY WYSŁĄKOWO

Ceny z dnia 11.12.1996 r.

KONSOLE

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń
rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI

RETURN FIRE

ALIEN TRILOGY

SAITURN

TEKKEN 2

NIGHTS

W rozliczeniu za konsolę przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 900 zł.

AMIGA 600 - 500 zł.



AMIGA 500 - 400 zł.

AMIGA CD-32 - 400 zł.

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW PC

OTO FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

procesor P75 K5+plyta gl. Intel Triton+8MB RAM	580 zł
procesor P133 K5+plyta gl. Intel Triton+16MB RAM	900 zł
SVGA S3 Trio 64V+ 124 zł	SVGA S3 Virge 260 zł
KONTAKT W cenę wliczono bezpłatny montaż oraz konfigurację w komputerze Klienta ceny bez podatku VAT 22%	

**W ROZLICZENIU PRZYJMIEMY
UŻYWANE PODZESPOŁY**

**SPRZEDAJEMY GOTOWE KOMPUTERY
W DOWOLNEJ KONFIGURACJI**

P75 K5, Intel Triton, 8MB RAM, EIDE, SVGA 1MB 64bit PCI 1280 MB HDD, 3.5" FDD, 104 keys, mini tower, mysz	1450 zł
P133 K5, Intel Triton, 16MB RAM, EIDE, SVGA 1MB 64bit PCI 2000 MB HDD, 3.5" FDD, 104 keys, mini tower, mysz	1750 zł

Monitor kolor 14" LR NI	620 zł	Instrukcja po polsku, dostawa do domu
Monitor kolor 15" LR NI	690 zł	12 miesięcy gwarancji + kolejne 12 miesięcy bezpłatnego serwisu
ceny nie zawierają podatku VAT 22% i mogą ulec zmianie		

RATY !!!

PLATNOŚCI ZA ZESTAWY LUB MODERNIZACJE MOŻEMY
ROZŁOŻYĆ NA MAKSYMALNIE 24 COMIESIĘCZNE RATY

PC SERWIS

ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel/fax. (0-22) 36-88-11 pon.-pt. 11-18



komputer P133-VX/HX

Procesor Pentium 133 MHz lub IBM P133 • 32 MB EDO RAM
Dysk twardy 2 GB • Monitor kolorowy CTX 15" • CD-ROM 8xSpeed
Płyta Intel Triton VX lub HX • Obudowa Mini Tower LUX
Karta Graficzna S3 Trio 64 • Myszka • Klawiatura 104 klawisze
Karta dźwiękowa PnP 16 bitowa stereo • Mikrofon
Głośniki multimedialne 100 W • Windows 95 na CD-ROMie

Dodatkowo 4 CD-ROMy z oprogramowaniem
BEZPŁATNA dostawa na terenie całego kraju
Inne wymagania proszę uzgodnić telefonicznie

Zamówienia telefoniczne i informacja
pod numerami:

tel. 014 26 00 89

tel./fax 014 22 38 59

oraz pocztą na adres:

P.W. KARAT
ul. Krakowska 2
33-100 TARNÓW

Sklep Komputerowy

BS replay sc

*Komputery PC
Podzespoły
Akcesoria
Sieci
Oprogramowanie
(w tym duży wybór gier)
Fachowa obsługa !!!
Niskie ceny !!!*



Zniżka dla studentów i młodzieży szkolnej - 3% !!!

ul. Nowowiejskiego 59 61-734 Poznań tel. (061) 528987
Znajdziesz nas w Internecie : (<http://mim.man.poznan.pl/replay/>)



ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch specjalnych wariantów noworocznych (przedłużona promocja):

Wariant 1:

6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD

Zamawiając prenumeratę w styczniu płaci się za każdą płytę tylko 12,90 (35% taniej!), a więc za prenumeratę tylko 99 zł (12,90 + 3,60 = 16,50 razy 6 miesięcy = 99,- zł).

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie w SS'41). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również błądzenie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

TANIEJ!!!
35%
DO 15 STYCZNIA

PRENUMERATA

Wariant 2:

12 x SECRET SERVICE

Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za jeden numer tylko 3,25 zł (3,25 razy 12 miesięcy = 39,- zł).

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Prenumerata jest wysyłana na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków.

Wszelkie pytania i reklamacje są przyjmowane pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od lutego, należy dokonać wpłaty do 15 stycznia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju. Lista sklepów na str. 12.

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ LUB XERO PORZĄDNIIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPLAĆC NA POCZCIE.

Uwaga! Wykonać - również dla redakcji

ARCHIWALIA Kupon ważny do dnia 15.01.1997 r.

Zamówienie składa się z numerów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Prosimy zamieścić kopię numeru zamówienia.

☐ Kupon ważny 1
☐ Kupon ważny 2

Numer prenumeraty: _____

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem (X) jeden z dwóch wariantów prenumeraty. W przypadku zamówienia więcej niż jednego numeru należy wpisać kod:

☐ Wariant noworoczny 1:
6 miesięcy
SECRET SERVICE + SS CD

☐ Wariant noworoczny 2:
12 miesięcy
SECRET SERVICE

CENY PRENUMERATY:

Z okazji nowego roku utrzymujemy specjalną ofertę cenową ze świąt! To ostatnia okazja, aby nas zaprenumerować tak tanio!

Wariant noworoczny 1:

6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **99.⁰⁰ zł**

Wariant noworoczny 2:

12 wydań
SECRET SERVICE **39.⁰⁰ zł**

UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w styczniu lub lutym, automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca:

superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru).

Konsole będą losowane co miesiąc.

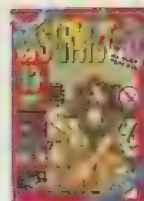
Oprócz głównej nagrody, wśród prenumeratorów będziemy

losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od posiadanej platformy:

PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

W grudniu konsolę wylosował Damian Dąbkowski z Poznania

Oryginalne gry wylosowali: Tomasz Adamowicz (Nowy Sącz), Sławomir Bażant (Radom), Piotr Borkowski (Piońsk), Ewa Ciepielska (Chwaszczyno), Jarosław Krajewski (Siemiatycze), Łukasz Krzemiński (Przemyśl), Wojciech Łobkowski (Zielonka), Wojciech Magiera (Kraków), Bartosz Trzaskowski (Warszawa), Konrad Tyczyński (Warszawa).



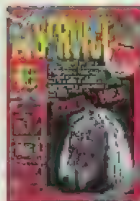
SS13 - 1,20 zł



SS14 - 1,20 zł



SS15 - 1,20 zł



SS16 - 1,60 zł



SS17 - 1,60 zł



SS18 - BRAK!



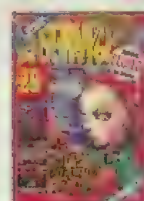
SS19 - BRAK!



SS20 - 1,60 zł



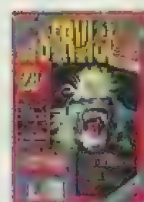
SS21 - BRAK!



SS26 - 1,80 zł



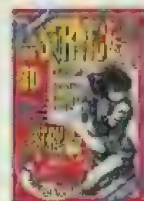
SS27 - 1,80 zł



SS28 - 1,80 zł



SS29 - 2,20 zł



SS30 - 2,20 zł



SS31 - 2,20 zł



SS32 - 2,20 zł



SS33 - 2,20 zł

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS i/lub KOMPENDIUM WIEDZY 1. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokład-

ny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Brak w danych zamawiającego, złe obliczenie kwoty, błąd w adresie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście! Autoryzowane punkty sprzedaży:

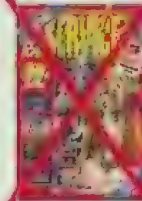
KIOSK „U SZCZĘPCIA”
Warszawa
ul. Żelazna 69a

WAREZ
Kraków
ul. Karmelicka 32a

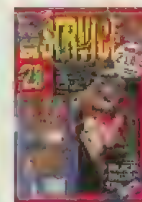
KONIECZNIE DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. - 1,-	od 9 do 13 szt. - 1,80
od 3 do 4 szt. - 1,20	od 14 do 18 szt. - 2,60
od 5 do 8 szt. - 1,50	powyżej 18 szt. - 5,20

KOMPENDIUM WIEDZY 1: 9,90 + 3,00 = 12,90



SS22 - BRAK!



SS23 - 1,80 zł



SS24 - 1,80 zł



SS25 - 1,80 zł



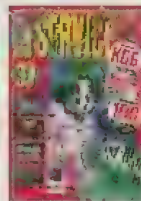
SS34 - 2,20 zł



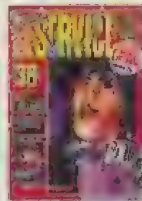
SS35 - 2,20 zł



SS36 - 2,20 zł



SS37 - 2,80 zł



SS38 - 2,60 zł



SS39 - 3,00 zł



SS40 - 3,00 zł

Aby zamówić **KOMPENDIUM... 2** należy wyciąć zamieszczony na sąsiedniej stronie kupon, oznaczyć krzyżykiem zamawianą pozycję i opłacić na poczcie sumę **14,90**. Już teraz rozpoczynamy przyjmowanie wpłat na tę jedyną w swoim rodzaju książkę.

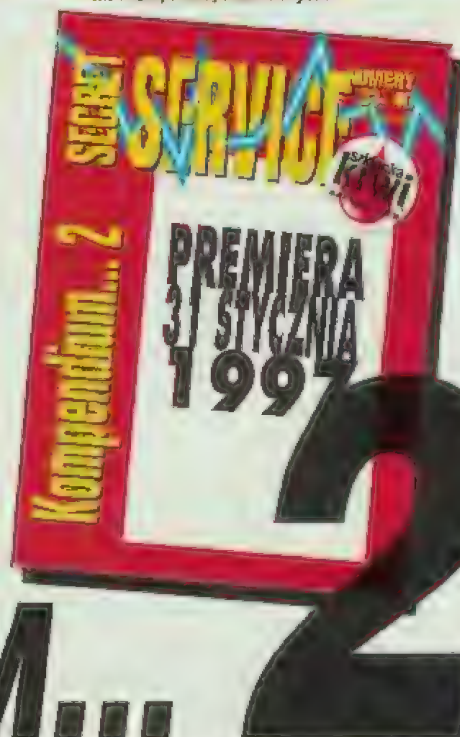
KOMPENDIUM... 2 będzie dostępne **tylko wysyłkowo** i w autoryzowanych punktach sprzedaży. Nie będzie dostępne w księgarniach ani kioskach.

Nie zwlekaj - zamów już dziś! Zamówienia będą realizowane od **31 stycznia** w kolejności napływania.

super **11.⁹⁰** + **3.⁰⁰** = **14.⁹⁰**
cena koszty przesyłki i rok temu

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

KOMPENDIUM... 2 jest grubą (352 strony), bogato ilustrowaną książką poświęconą wszystkim, co interesuje graczy. Cyberpunk, Manga, Topsy, SaveGamery, Kombat Komer, Sailor Moon, Kurs Pisania Gier, Opowiadania...
...i wiele, wiele, wiele innych.



KOMPENDIUM...

2

a) Jeśli dowodzisz Harkonnenami lub Ordosami – ustaw kilka jedno-

wyruszasz na niego 4-5 czołgami i jednym Quadem. Quad powinien jechać 6-7 heksów przed czołgami. Gdy dojedziesz do celu, ustaw czołgi na kamieniach. Quadem sprowo-

3. Budując bazę, zawsze bierz pod uwagę to, że jedna Windtrap daje po pewnym czasie tylko 49, a nie 100 jednostek mocy. Lepiej więc wybudować więcej elek-

złów; Quad – rozpoznanie, podstawowa jednostka w misjach 1-3; Tank – walka z pojazdami lekkimi i piechotą, niszczenie budynków; Launcher – niszczenie wieżyczek, osłona dla czołgów, szybko niszczy budynki i mury; Siege Tank – bardzo dobry w walce bezpośredniej, niszczenie muru, twoja podst. jednostka; Deviator – atak na jednostki wroga; Sonic Tank – najlepszy w niszczeniu wieżyczek, dobra obro- na przed Siege'ami, niezastąpiony w atakach na bazy; Devastator – atak na bazę nieprzyjaciela i zgrupowania jednostek, wspaniały jako czołg.

TIPS & TRICKS

stek (najlepiej ciężkich) na brzegu kamieni. Wyjdź żołnierzem na piach i czekaj. Gdy glista się zjawi, nie rób. Po zjedzeniu ofiary postój chwilę w miejscu. Twój samoczynnik ją zaatakują i mocno uszkodzą. Po kilku takich zasadzkach będziesz miał problem z głową. Istnieje też prostszy sposób. W dalszych misjach tak samo zwab ją w zasięg Rocket Turret. b) Gdy dowodzisz Atrydami – do niszczenia glist używaj czołgów. Launchery też są mocne, ale słabo celują. Taktyka jest prosta: Po zlokalizowaniu robala

kuj glistę do ataku i poczekaj, aż ci ją wtrząchnie. Teraz rzuć czołgi do ataku i wycofaj, jak tylko robal się obudzi. Po kilku razach się uda.

2. W pierwszych misjach, gdy już się rozbudujesz, dobuduj jeszcze jedną rafinerię. Gdy przywieź ci Harvestera, daj mu opcję GUARD. Po wybudowaniu maksymalnie dużej armii i ustawieniu jej w dwóch liniach (pierwsza – Quady lub Trike'y, druga – Troopers) ustaw Harvestera w drugiej linii. przyda się przy rozjeżdżaniu żołnierzy i trooperów wroga

trowni niż płacić co chwila za naprawy.

4. Przed każdym atakiem zachowuj grę. Może się okazać, że wróg ma wokół swej bazy więcej jednostek niż się spodziewałeś. Radzę też odkryć całą bazę i tereny w bliskim jej sąsiedztwie (pozwoli to na dokładne zaplanowanie ataku i zapobieganie przelaniem niespodziankom).

5. Spis jednostek i zadań, do których się nadają: Infantry – bezużyteczne; Heavy Troopers – osłona dla Quadów; Trike – dobre w walce z Infantry i w ochronie

DIP

Amiga, Buzzsaw

Jeśli masz przynajmniej jedno życie, zamaluj prawie wszystko i zostaw coś w łatwo dostępnym miejscu. Poczekaj, aż czas się skończy. Stracisz życie, ale czas będzie od początku. Teraz zamaluj szybko resztę, a jako bonus dostaniesz 2 lub 3 życia.

DUNGEON MASTER

Amiga, Nowak Radosław

Czary: OH EWSAR – Niewidzialność, DES EW – Niszczy

DOM SPRZEDAŻY WYSŁĄKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres – z kodem)

(podpis Rodzica/os. dorosłej)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

3D Pool	21,00	1. Domain-Grychdy Ardana	30,00	1. Jaguar XJ220	24,00	1. Pinball Busters A1200	53,00	1. Super Tennis Champs	48,00	1. Horkang-dup-arg-500/600	22,00
Acc Ball	13,00	2. Dracula	18,30	2. James Pond 3 A1200	29,00	2. Pirale	30,00	2. Syzyf	17,00	2. Historia 1111	14,90
Action Fighter	10,00	3. Dragonstone	35,00	3. Jurok	10,00	3. Piramania	10,00	3. Tackwondo Master A1200	26,00	3. Historia 1111	51,00
Agent Czele	25,00	4. Dreamweb A500	40,00	4. Jurok 2	20,00	4. Pole Walki	25,00	4. Tag Team Wrestling A500	17,00	4. Jura Angielski	35,00
Alphabet Smaragd A500	39,00	5. Dreamweb A1200	40,00	5. Kujko i Kukosz	30,00	5. Polurazest	25,00	5. Tajemna Burzyna Normalny	30,00	5. Jura Niemiecki	36,00
Alphabet Smaragd A1200	39,00	6. E-motion	10,00	6. Kurokaz	18,00	6. Parnal Flaga A1200	50,00	6. Teo	15,00	6. Mady Tales	31,00
Alfred Chicken A1200	24,00	7. Edd the Duck 2	17,00	7. King's Quest 1	30,50	7. Pro Tennis Tour 2	29,00	7. The Games	25,00	7. Nudni Jurek	39,00
Allen Broad 3D A1200	95,00	8. Elspargment Daffin	34,00	8. King's Table	35,50	8. Project Battlefield	25,00	8. Titanic Binky	17,00	8. Trogant	37,00
Allen Target	29,00	9. Energy Mover	24,00	9. Kingmaker A500	29,00	9. Project X	31,00	9. Torneo A500/600	49,00	9. Novagat IV	40,00
American Poker	9,00	10. Epic	25,00	10. Kingpin	34,00	10. Quak	31,00	10. Total Carnage A1200	22,00	10. Orograf-Słowik J. Pobiedzkiego	14,00
American Poker-Online Desk	6,00	11. Eklada	29,00	11. Knights of the Sky	24,40	11. Tajny planz Polskie	29,00	11. Traps & Trensurs	39,00	11. Orograf	22,00
Andromeda	13,00	12. Eklade	49,00	12. Kosmo	18,00	12. Kelly Champ A500/1200	43,00	12. Traps A500	22,00	12. Pisk 3.0	47,00
Amie	17,00	13. Explorer	17,00	13. Kozacz	15,00	13. Revers	29,00	13. Traps A1200	22,00	13. Piagoras 11.5-8 Poost	27,00
Amie 2	25,00	14. F-16 Torneo A500	17,00	14. Kugiel	29,90	14. Risk Dangerous 1	10,00	14. Truck Racing	17,00	14. Piagoras 11.5-1.2	27,00
Atlantida	17,00	15. F-16 Stealth Fighter	18,30	15. L'asemans 2	17,00	15. Risk Dangerous 2	10,00	15. Tysan 500/600/1200	38,00	15. Piagoras 11.5-1.4	27,00
Berserk A1200	30,00	16. F-28 Predator	35,00	16. L'asemans 3	12,00	16. Risk Woods	18,30	16. Ulek A1200	21,00	16. Piagoras 11.5-1.6	27,00
Barbarian	10,00	17. Fears A1200	59,00	17. L'asemans 4	29,90	17. Road Rush	18,30	17. Universe	47,00	17. Phonotekum	13,00
Battlestorm	19,00	18. First Samurai	29,00	18. Legends A1200	54,00	18. Robins. Reg A500/600	45,00	18. Urlikum 2	26,00	18. Polonista	33,00
Biz Kingpin 500/600/1200	34,00	19. Fast Fighter	17,00	19. Legends of Valour	24,40	19. Robocod	10,00	19. Vebank	17,00	19. Program Eksperta Gled.	59,00
Bionic Commando	10,00	20. Flight of Amazon Queen	60,00	20. Liga Polska Manager	39,00	20. Robokaw	35,00	20. Verly	17,00	20. Super Bul 1-3 K. Podst.	39,00
Castlelands	10,00	21. Football Glory A500	35,00	21. Liga Polska Manager 96	37,00	21. Roster	15,00	21. Vini Light	27,00	21. Super Dater Ang-Pol.	15,00
Castlelands	10,00	22. Football Glory A1200	39,00	22. Links - Golf	18,30	22. Roster 2	20,00	22. Whizz A500/600	24,00	22. Super Dater Pol-Nem.	15,00
Chinky's Scary School	17,00	23. Forest Dumb	29,00	23. Lost in Mine	24,00	23. Roster Team A500	30,00	23. Wild West	17,00	23. Super Dater Pol-Ang	15,00
Cody EL-Git A1200	80,00	24. Frankenstein A500	17,00	24. Magic Balls	18,00	24. Sabre Team A1200	30,00	24. Wisielec	18,00	24. Super Dater Pol-Nem	15,00
Cody	10,00	25. Franko-The Crazy Revenge	24,00	25. Magic Coins	13,00	25. Super	17,00	25. World Cup Year 84	77,00	25. Super Memo v.3.0 A	45,00
Crystal Football A500	30,00	26. Fury of the Furies	52,00	26. Mijczona Kieja	29,00	26. Super and Destroy	29,00	26. World Rugby Manager	29,00	26. Telerp	29,00
Crystal Football A1200	30,00	27. Future Wars	24,00	27. Mijczona 2 San Fiano	29,40	27. San	29,00	27. Worlds of Legend	24,00		
Cyber	25,00	28. Gato Works	15,00	28. Mijczona 3	15,00	28. Sars. World of Soccer	01,00	28. Xenon 2	10,00		
Cyberball	18,30	29. Gato Switowa	24,00	29. Mijczona 4	22,00	29. Sars. World of Soccer	25,00	29. Zwiagta Wyspa	25,00	29. Alred Chicken	29,00
Cyberball 2	35,00	30. Gato Switowa	59,00	30. Mijczona 5	25,00	30. Starobus-Palot	17,00	30. Zwiagta Wyspa	45,00	30. All Terrain Facing	50,00
Cyberball 3	24,40	31. Gato Switowa	61,00	31. Mijczona 6	35,00	31. Starobus-Palot	28,00	31. Zwiagta Wyspa	17,00	31. Chuck Rock	16,50
California Games 2	10,00	32. Gato Switowa	33,00	32. Mijczona 7	31,00	32. Starobus-Palot	29,00	32. Zwiagta Wyspa	29,00	32. Congratia Streets	45,00
Cardstar	15,00	33. Gato Switowa	36,00	33. Mijczona 8	30,00	33. Starobus-Palot	30,00	33. Zwiagta Wyspa	35,00	33. Fears	71,00
Cartoon A500	17,00	34. Gato Switowa	35,00	34. Mijczona 9	15,00	34. Starobus-Palot	10,00	34. Zwiagta Wyspa	22,00	34. Fire & Ice	37,00
Cartoon A1200	10,00	35. Gato Switowa	31,00	35. Mijczona 10	43,00	35. Starobus-Palot	10,00	35. Zwiagta Wyspa	22,00	35. Fly Harder	19,50
Castle	60,00	36. Gato Switowa	51,00	36. Mijczona 11	35,00	36. Starobus-Palot	17,00	36. Zwiagta Wyspa	10,00	36. Guardian	43,00
Castle's Request	24,40	37. Gato Switowa	35,00	37. Mijczona 12	15,00	37. Starobus-Palot	60,00	37. Zwiagta Wyspa	10,00	37. Legions	81,00
Crazy Cars 2	17,00	38. Gato Switowa	17,00	38. Mijczona 13	18,30	38. Starobus-Palot	15,00	38. Zwiagta Wyspa	10,00	38. Overkill & Lunar-C	24,00
Cruise for a Corpse	24,40	39. Gato Switowa	18,30	39. Mijczona 14	29,00	39. Starobus-Palot	29,00	39. Zwiagta Wyspa	10,00	39. Rebel Masters	58,00
Crystal Dragon	37,00	40. Gato Switowa	18,30	40. Mijczona 15	43,00	40. Starobus-Palot	29,00	40. Zwiagta Wyspa	10,00	40. Roadkill	46,00
Crystal of Asteria	25,00	41. Gato Switowa	18,30	41. Mijczona 16	17,00	41. Starobus-Palot	29,00	41. Zwiagta Wyspa	10,00	41. Synchronizacja	44,00
Cyber Kick	17,00	42. Gato Switowa	10,00	42. Mijczona 17	10,00	42. Starobus-Palot	29,00	42. Zwiagta Wyspa	10,00	42. Spies Legacy	55,00
Cyberlone	25,00	43. Gato Switowa	10,00	43. Mijczona 18	10,00	43. Starobus-Palot	29,00	43. Zwiagta Wyspa	10,00	43. Strip Plot	31,00
Can Walker	20,00	44. Gato Switowa	49,00	44. Mijczona 19	35,00	44. Starobus-Palot	29,00	44. Zwiagta Wyspa	10,00	44. Universe	36,00
Can Walker 2	28,00	45. Gato Switowa	35,00	45. Mijczona 20	25,00	45. Starobus-Palot	29,00	45. Zwiagta Wyspa	10,00	45. Vital Light	20,00
Can Walker 3	28,00	46. Gato Switowa	25,00	46. Mijczona 21	17,00	46. Starobus-Palot	29,00	46. Zwiagta Wyspa	10,00	46. Whizz	49,00
Can Walker 4	28,00	47. Gato Switowa	17,00	47. Mijczona 22	35,00	47. Starobus-Palot	29,00	47. Zwiagta Wyspa	10,00	47. Scene FL	48,00
Can Walker 5	28,00	48. Gato Switowa	35,00	48. Mijczona 23	29,00	48. Starobus-Palot	29,00	48. Zwiagta Wyspa	10,00	48. EDUCACINE I UZYTOKOWE	78,00
Can Walker 6	28,00	49. Gato Switowa	40,00	49. Mijczona 24	25,00	49. Starobus-Palot	29,00	49. Zwiagta Wyspa	10,00	49. Super Memo 3.0	78,00

CD32

Alred Chicken	29,00	1. Chuck Rock	16,50
All Terrain Facing	50,00	2. Congratia Streets	45,00
Chuck Rock	16,50	3. Fears	71,00
Congratia Streets	45,00	4. Fire & Ice	37,00
Dragonstone	35,00	5. Fly Harder	19,50
Fears	71,00	6. Guardian	43,00
Fire & Ice	37,00	7. Legions	81,00
Fly Harder	19,50	8. Overkill & Lunar-C	24,00
Guardian	43,00	9. Rebel Masters	58,00
Legions	81,00	10. Roadkill	46,00
Overkill & Lunar-C	24,00	11. Synchronizacja	44,00
Rebel Masters	58,00	12. Spies Legacy	55,00
Roadkill	46,00	13. Strip Plot	31,00
Synchronizacja	44,00	14. Universe	36,00
Spies Legacy	55,00	15. Vital Light	20,00
Strip Plot	31,00	16. Whizz	49,00
Universe	36,00	17. Scene FL	48,00
Vital Light	20,00	18. EDUCACINE I UZYTOKOWE	78,00
Whizz	49,00	19. Super Memo 3.0	78,00
Scene FL	48,00		

nak zabiera to 1/2 posiadanej przez twojego człowieka energii.

RISE OF THE TRIAD

PC, Ogonowski Daniel

Po wyjściu wszystkich wrogów w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych pomieszczeń, tylko wstukaj z klawiatury DIP-STICK (to wie każdy głupi), a następnie kod MOREENEMYS. Czeka cię miła niespodzianka.

STREET FIGHTER ALPHA

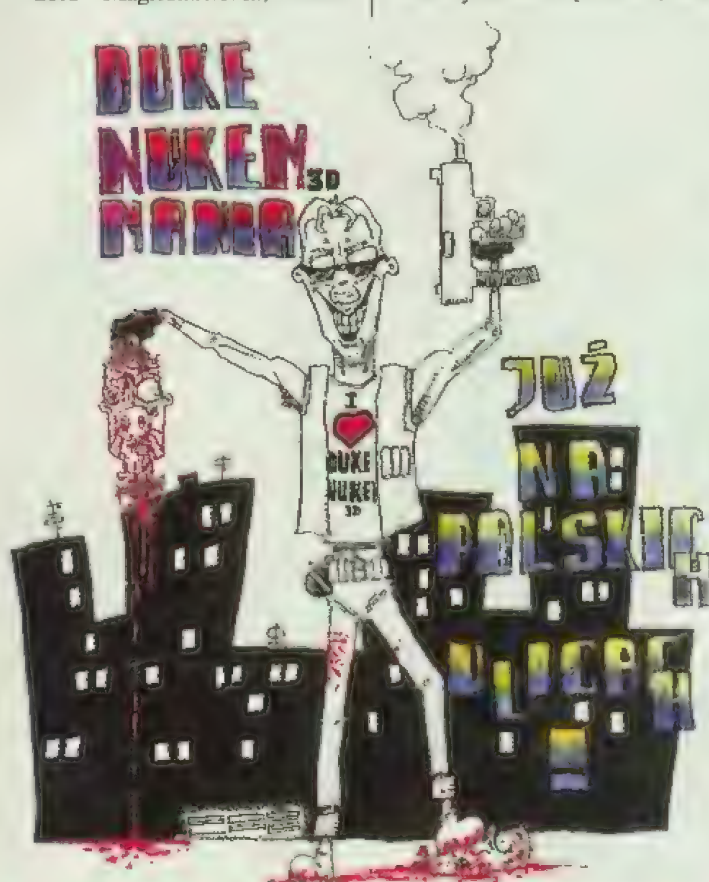
PlayStation, Krystian Frankowski

Istnieją trzy ukryte postacie. Aby nimi zagrać, przy wyborze postaci należy najechać na znak zapytania i wstukać: AKUMA – trzymać L2 i szybko: lewo, lewo, lewo, dół, dół, dół i jednocześnie kółko i krzyżyk. DAN – trzymać L2R2 i po kolei wcisnąć: trójkąt, kwadrat, X, kółko, trójkąt. BISON – trzymać L2 i po kolei: lewo, lewo, dół, dół, lewo, dół, dół i jednocześnie trójkąt i kwadrat.

SYNDICATE WARS

PC, Papa Joe

Podczas misji wcisnąć ALT i C. Pojawi się komunikat świadczący o ukończeniu etapu. Teraz pozostaje jedynie wcisnąć spację, aby pojawiła się odpowiednia animacja.



DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

(firmie i nazwisko)

(dokładny adres – z kodem)

(podpis Rodzica/os. dorosłej)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

[illegible]

ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Nie wiem jakiego użyć podstęp, aby unieszkodliwić Alicję – opiekunkę dzieci, która w czasie obiadu przemienia się w nietoperza i próbuje mnie porwać.

Idź na górę do łazienki i wyjmij z szafki piankę do włosów Tiffany. Potraktuj nią Alicję – to da ci nieco więcej czasu na obmyślenie skutecznej akcji. Z pokoju Brianny zabierz

dzi, wybieram sektor 60, daję tam ludzi, wszystko ładnie działa. Tylko co mam dalej zrobić?

Wrogowie to ci w czerwonych ubrankach. W twoim własnym sektorze ich nie znajdziesz – musisz zaatakować inny.

Jak zbierać żywicę?

Żywicę zbierają automatycznie goście (tappers), których ustawiasz na początku dnia na ekranie mapy.

help

Galina radzi zbląkanym

mysz, wróć na dół i schowaj się za sofę. Połóż myszkę na stoliku, a kiedy Alicja w postaci gacka rzuci się na nią, wciągnij ją w odkurzacz.

FLIGHT UNLIMITED

Czy jest możliwość wyboru innego samolotu niż żółty dwupłatowiec? Nie mogę tego zrobić ani w FBO, ani na kartce, gdzie jest napisane wszystko o moim samolocie. Może mam za słaby procesor? – 486/DX4 8MB RAM.

Albo masz niepełną wersję gry, albo musisz jeszcze raz sprawdzić tablicę na ścianie. Jeżeli twoja gra pochodzi z pakietu MULTIPACK, to niestety masz tylko demo...

GABRIEL KNIGHT

Jako książd dostaje się do domu pani Cazanoux. Gdy ona pokazuje mi bransoletę, robię jej odcisk w glinie. Idę do baru i staram się przekonać Sama, aby zrobił kopię bransolety. On jednak jest zajęty grą. Co zrobić, aby go przekonać?

Sam od wielu, wielu lat nie może wygrać ze swoim kumplem. Pomóż mu i sprezentuj olej hazardzisty. Tym razem da mu mata i zgodzi się podrobić bransoletkę.

W ósmym dniu nie mogę znaleźć żadnych książek. Program pisze mi, że są tam jakieś książki, ale nie można ich wziąć.

Musisz znaleźć kolejno kilka książek. Pierwsza z nich to „People's republic of Benin” (Środkowa tylna szafa). Informacje w niej zawarte doprowadzą cię do następnej itd. Następne tomy to: „Primal ones” (prawa tylna), „Ancient roots of Africa” (lewa ścienna), „Sun Worshippers” (lewa tylna) i „Ancient digs of Africa” (prawa tylna). Z ostatnią książką idź do Gerdy.

JAGGED ALLIANCE

Włączam grę, daję na quick start, rozdzielam broń między lu-

PINBALL DREAMS

Czy można skasować wyniki w Hi-Scores? Jak to zrobić?

Przenieś plik z wynikami do innego katalogu bądź go skasuj.

PREMIER MANAGER 3

Dlaczego w Player Market zarząd klubu nie pozwala mi na zakup droższych zawodników, mimo że mam wystarczającą ilość pieniędzy, dużo miejsca na nowych zawodników oraz dużą przychylność zarządu?

Zarząd bierze pod uwagę fakt, że musisz mieć zawodnikom z czego płacić pensję. trzeba mieć więc znacznie więcej gotówki.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Dlaczego ceny napastników i pomocników gwałtownie spadają, a bramkarzy rosną?

Trzeba zwracać uwagę, czy ustawiając ich na pozycjach pokazują się na górze: U – to dobrze, X – to źle. Ponieważ bramkarza z reguły ustawia się tylko w jednym i to właściwym miejscu, więc jego wartość nie spada (chyba, że obija się na treningach).

SPACE QUEST 6

W biurze Snper Autostrady nie mogę znaleźć wszystkich danych. Mam tylko dane Nigela Rancid. Innych szuflad nie mogę otworzyć.

Przeczytaj akta Nigela i przejrzyj raz jeszcze szafki. Nie będziesz mógł obejrzeć innych akt, nim nie przeczytasz o nich w papierach Nigela.

STONEKEEP

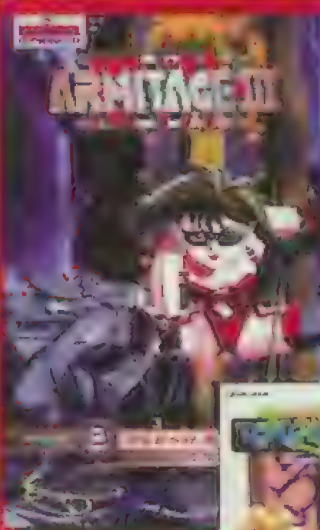
Co zrobić, aby można było rozmawiać z krasnalami?

Rozmawiać można tylko z niektórymi: królem, skarbnikiem itp. Kiedy zatrzyma się przed tobą jakiś krasnal i w przeciągu 10 sekund nie się nie stanie, to znaczy że nie da się z nim pogadać.

漫画星

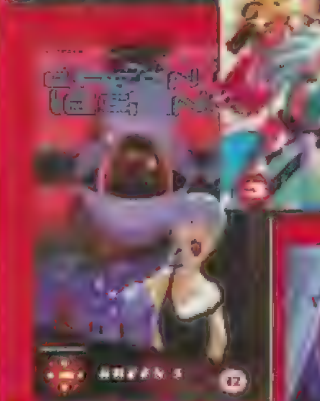
JAPANESE FILM

planet manga

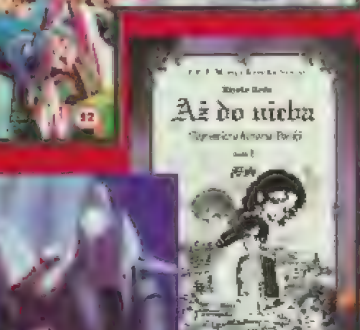


magiczny świat animé zaprasza

cyberpunk
namiętałość
komedia
romans
techno
ekologia
science fiction



Oryginalne Kasety Video VHS Stereo System PAL



do ceny produktów należy doliczyć koszty przesyłki:
1-2 szt. = cena produktów + 2 zł
3-4 szt. = cena produktów + 5 zł
5-6 szt. = cena produktów + 7 zł
tak dalej...



poniedziałek
środa
piątek: 10⁰⁰-15⁰⁰
tel./fax (0 22) 635 26 67

Armitage III #1, #2, #3, #4 ... 34⁹⁰ zł
Moldiver #1, #2, #3, #4 ... 49⁹⁰ zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4 ... 49⁹⁰ zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 ... 49⁹⁰ zł
Green Legend RAN #1, #2, #3 ... 44⁹⁰ zł
Aż Do Nieba #1 (komiks po polsku) ... 7⁹⁰ zł

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84
tamtejsze niż gdziekolwiek w Europie
od stycznia szczegółowy katalog ver. 2.0
wysyłamy bezpłatnie
zamówienia wyłącznie na kartkach pocztowych!

nasz adres:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Na sezon zimowy proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.

T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klatce. Doskonala na boisko, salegimnastyczną itp.

29.⁹⁰

SECRET SERVICE

rozmiary: M, L, XL

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Cordura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor!

49.⁹⁰

rozmiary: M, L, XL

BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

KONKURS!!!

Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Ogłaszamy konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato'97 z hasłem bądź rysunkiem. Tematyka powinna nawiązywać do SECRET SERVICE, gier, komputerów lub konsol.

Projekty przyjmujemy przez trzy miesiące, do 28 lutego 1997 r. Główną nagrodą jest nowoczesny 15-calowy monitor NEC, ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticks oraz oczywiście firmowe upominki!

69.⁹⁰

69.⁹⁰

kolor: czerwony i granatowy

Co na to Gulash?:
„Już mam taki plecak.
Jest super!”

JAK ZAMAWIAĆ?

Zamówienia należy składać wyłącznie na kartkach pocztowych. Należy podać: imię i nazwisko, dokładny adres (z kodem) oraz zamawiane pozycje. W przypadku plecaka należy też podać kolor. Uwaga! Wymagamy podpisu rodzica!

Płatność i odbiór na poczcie w terminie ok. 14 dni (zależnie od sprawności listonoszy). Ceny zawierają koszty przesyłki pocztowej!

OFERTA NOWOROCZNA!

komplet plecak+T-shirt+bluza

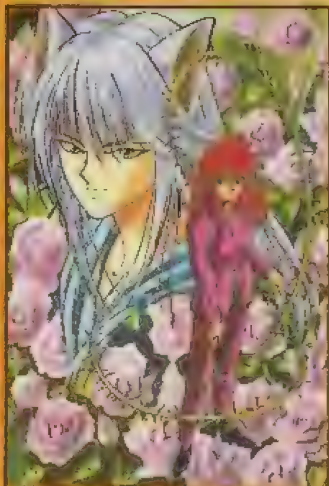
- tylko 129.⁹⁰ (czyli o 20 zł taniej!).



Gdyby panienki z „Sailormoon” zamienił na chłopców, Księżyc na Królestwo Zmarłych, zwane potocznie Reikai, a „uwodzicielską moc księżycą” i „mydło powidło” na kolczasty bal z róż czy ognisty miecz, to powstałoby...?

Bingo! Oczywiście – „Yūyū Hakusho” – pierwszy wielki sukces mangaki Yoshihiro Togashi. „Yūyū” to typowa historia opiewająca walkę szlachetnych „rycerzy” (tzn. grupki przyjaciół) ze złem. Taka nowoczesna chanson de geste...

Historia „Yūyū Hakusho” zaczęła się ukazywać od 1990 roku w tygodniku Shonen Jump (magazynie z papieru makulaturowego). Ciesząc się coraz większym powodzeniem, została wydana w formie książkowej, po czym w październiku 1992 roku powstało anime.



A fabuła? Główny bohater Yūsuke Urameshi (Jusuke Urameszi) ma 14 lat. Jest chłopcem mało przystępnym, porywczym, słabo się uczącym i złym. Nie ma dobrej opinii, jest chuliganem i włóczęgą. Któregoś dnia ratuje małego chłopca spod kół nadjeżdżającego samochodu i sam ginie. Zjeżdżają się karetka i policja. Yūsuke podnosi się z ziemi i nie bardzo wie, co się wokół niego dzieje... Nagle podlatuje do niego młoda, niebieskowłosa dziewczyna na miotle. Okazuje się, że ma na imię Botan i jest wysłanniczką Królestwa Zmarłych. Zabiera go ze sobą, aby spotkać się z Enmą Daioh – „szefem” Reikai. Po przybyciu pod ziemię, na miejscu szefa zastają jedynie jego synka, KoEnmę Juniora (gra słów, KO oznacza dziecko po japońsku), przypominającego bardziej bobasa



YU*YU HAKUSHO

w mundurze, aniżeli zaczął osobistość Podziemia.

Okazuje się, że Yūsuke zginął zbyt młodo i aby mógł zmartwychwstać, musi przejść serię różnych testów. Po udanym egzaminie (polegał on na pomaganiu innym ludziom), Yūsuke powraca do świata żywych. Mimo swego zmartwychwstania, Yūsuke zostaje w ścisłym kontakcie z Hadesem – staje się ich ziemskim wysłannikiem, czymś w rodzaju detektywa. Jego bronią są palce prawej dłoni utożone w kształt pistoletu. W taki sposób może on wywoływać wylądowania elektryczne.

Czy są inni bohaterowie?

Jak już wspomniałam, Yūyū Hakusho jest kimś w rodzaju „męskiego” odpowiednika Sailormoon. Toteż aby skompletować bandę obrońców dobra, należy wymienić jeszcze trzy inne postacie.

Kuruma jest spokrewniony z rasą Yōko, mającą pewien związek z księżycem. Na Ziemi nosi nazwisko Minamino Shuichi (Szuiczi). Jest osobą

bardzo zrównoważoną i spokojną, o dosyć kobiecej aparycji (nawet kobieta używa mu swego głosu – Megumi Ogata, jest ona również dublerką Sailor Uranus!).

Mimo swego spokojnego wyglądu jest bardzo groźnym przeciwnikiem, mogącym zamieniać się w przepięknego, ale zarazem bardzo silnego Yōko – coś w rodzaju człowieka-lisa. Jego bronią jest różany bat (rose whip).

Hiei to człowiek i cyklop w jednym. Należy on do rasy Jagan. Jego trzecie oko, ukryte pod przepaską na czole, pozwala mu czerpać ze swej psychicznej mocy. Tataż smoka, jaki posiada na ramieniu, pozwala mu na użycie jeszcze jednej broni, którą jest „fala czarnego smoka”. Jednak jego główna forma walki to Jachensatsuken, czyli ognisty miecz śmierci bogini Ja. Hiei ma siostrę o imieniu Yukina, należącą do lodowych widm.

Kuwabara Kazuma (Kulabara Kazuma) to odwieczny wróg Yūsuke, który jednak po jakimś czasie zaakceptuje swego rywala. Posiada on wielką moc spirytystyczną, o której na początku nic nie wie. Z charakteru jest bardzo podobny do Yūsuke – nerwo-

wy i porywczy, ma jednak pewną słabość do siostry Hiei. Jego bronią jest spirytystyczny miecz (Reikino ken).

Scenariusz anime prawie idealnie odwzorowuje historię mangi. Grafika jest na średnim poziomie – postacie zbyt kolorowe w porównaniu do ciemnego tła, ale animacja poprawna. Bardzo udanym elementem całego przedsięwzięcia jest ścieżka dźwiękowa. Muzyka jest wspaniała, oddaje znakomicie mroczną atmosferę serii. Piosenki są dosyć ciekawe i przyjemne dla ucha. Jest to najlepszy film animowany i najlepszy film wszechczasów. Ulubione postacie japończyków (Kuruma

i Hiei) i drugi najlepszy utwór muzyczny (temat końcowy) warte są obejrzenia. Manga jest ogólnie dostępna – tzn. we wszelkich sklepach specjalistycznych, anime – niestety, tylko przez fan-suby. Trochę szko-



da. Ale jak się mówi – dla chcącego nie ma nic trudnego!

A'guś

Yu*Yu Hakusho

Autor mangi: Yoshihiro Togashi

Filmy: ponad 100 odcinków TV, 2 OAV

Reżyseria: Noriyuki Abe

Charadesigner: Minoru Yamasawa

Scenariusz: Yuki Yoshi Ohashi

(Sailor Moon, Macross, Kimagure Orange Road) & Katsuyuki Sumisawa (Sailor Moon)

Muzyka:

Yusuke Konma

Produkcja:

Studio Pierrot

12



© YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA



CITYHUNTER

Autor mangi: Tsukasa Hojo
Seria TV: 51, 62, 18, 18 odcinków
Filmy: 2 filmy i 2 OVA
Rok produkcji: 1987 – 1995
Charadesigner: Sachiko Kamimura
Muzyka: Tatsumi Yano
Produkcja: Sunrise
Dystrybucja: odcinki TV
– AB production, reszta – fan-suby

15

gdzie trzy główne bohaterki były właścicielkami tej kawiarni...). To już prawie dwa miesiące, jak City Hunter nie dostał żadnego zlecenia, a opłaty za prąd i gaz należy uiszczać systematycznie...

Jednak tego dnia los się do nich uśmiechnął. Pianistka Nina angażuje Ryō. Prosi go o odszukanie ojca, który opuścił jej matkę, gdy ta była w ciąży. Nina całe życie myślała, że jej ojciec nie żyje, jednak pięć lat temu



wieść o perypetiach zabawnego i bardzo przystojnego detektywa stała się niezwykle popularna nie tylko w Japonii. Główny bohater oraz Akira Kamiya (Kamiya) – człowiek „użyczający” mu swego głosu przez parę lat znajdowali się na pierwszych pozycjach japońskich list przebojów anime! „City Hunter” to wartka akcja z dużą dawką komizmu, stonowanym młotem i Magnum Pythoon 357. City Hunter to historia, której należy się przyrzec z bliska...

Lotnisko w Tokio. Saeko Nogami (bardzo „przystojna” pani komisarz) musi bezpiecznie doprowadzić Kiruhimana, informatora z East Galerii, na policję, aby tam złożył zeznania. Niestety, pułkownik Hersen zabija Kiruhimana i tym samym przejmuje walkę zawierającą dokumenty Top Secret. W tym samym

matka wyjawia jej całą prawdę na temat śmierci. Jediną wskazówką prowadzącą do ojca jest medalion Niny z wygrawerowanymi inicjałami rodziców.

Tymczasem w ambasadzie Galerii Wschodniej okazuje się, że walka Kiruhimana była pusta, a ostatnią osobą mającą styczność z jej właścicielem był dziadek Niny... (co za zbieg okoliczności).

Zapada noc. Ryō odprowadza Ninę do jej hotelu i tym samym udaremnia porwanie Klaus. Niestety, Klaus nie cieszy się wolnością zbyt długo. Po pewnym przykrym spotkaniu z Hersenem zarówno on, jak i jego wnuczka zostają porwani. Jednak i tutaj Ryō zjawia się na czas, aby ich uwolnić.

Podczas spotkania w domu Ryō wszystkich zamieszanych w sprawę East Galerii wychodzi na jaw, że Hersen jest... ojcem Niny. Na początku jej matka miała być tylko przykrywką dla jego tajnej działalno-

czasie na lotnisku pojawia się bardzo utalentowana i znana w całej East Galerii pianistka, Nina Sternberg. W całym tym zamieszaniu Nina odcina się od swego dziadka, Klaus, który jest jej managerem.

Zmiana scenarii. Ryō i Kaori siedzą w kafejce Cat's Eye (małe wspomnienie poprzedniej serii tego samego autora,



ści, jednak później zakochał się w niej. Dlatego właśnie postanowił odejść, aby nie narażać swej ukochanej na niebezpieczeństwa związane z wykonywaną przez siebie pracą.

Następnego dnia Klaus i Kaori znów zostają porwani, tym razem helikopterem. Na szczęście wcześniej Ryō zamontował mikronadajnik w bluzie swej „ukochanej” asystentki. To pozwala mu dotrzeć bez problemu do tajnej bazy East Galerii, znajdującej się w pewnym klubie.

W tym samym czasie Nina daje koncert fortepianowy, mający symbolizować pokój między East Galerią a Japonią, zaś Ryō i Umibozu (detektyw na „emeryturze”, który prowadzi wraz ze swą dziewczyną Miki – również już spoza środowiska – kafejkę Cat's Eye) wydostają Kaori i Klaus z niewoli, wysadzając przy tym całą bazę w powietrze. Na koniec Ryō staje oko w oko z Hersenem. Toczy pojedynek, Ryō wygrywa, a Hersen podaje się za umarłego, przynajmniej dla ambasady East Galerii. Odnajdują się też tajne informacje, które Kiruhiman miał przekazać policji. Okazuje się, że były one zarejestrowane na mikrofilmie ukrytym w naszyjniku Niny. Po całym tym zacięciu Hersen, już jako „dobry charakter”, powraca do swej córki, obiecując nadrobić stracony czas!

Wszystko kończy się pięknym happy endem. Kaori marzycielsko spogląda przez okno. Pojawia się plaża, Ryō i Kaori idą naprzeciw siebie. Mijają się, jednak Kaori zwraca i zatrzymuje Ryō, łapiąc go za rękę... Ta scena ukazuje prawdziwe uczucie między tymi dwiema postaciami. Mimo iż Ryō cały czas gra wobec Kaori człowieka obojętnego, a ona w przypływie zazdrości o piękne klientki wyciąga swój stonowy młotek, to jednak wiąże ich niewidzialna nić uczucia. W tle leci piękna piosenka końcowa...

Wyżej opisana historia jest tylko krótkim epizodem wyrwanym z całości „City Huntera”, fabułą filmu „Magnum of love is destination”. Zaledwie jedna przygoda z tysiąca innych, z którymi na co dzień boryka się nasz nieustraszony, choć może trochę zdeprawowany detektyw. A jednak warto obejrzeć! Jeżeli komuś nie spodoba się anime (w co wątpię), proponuję zajrzeć do mangi, a tam nawet wybredny animefan odnajdzie swoje szczęście! Ach, zapomnieliśmy wspomnieć, że „City Hunter” ma również swoją wersję fabularną. Jest to adaptacja made in Honkong z Jackie Chanem w roli Ryō (1993).

Na koniec należy powiedzieć, że saga o „miejskim łowcy” posiada jedną z najlepszych ścieżek dźwiękowych. Piosenki są po angielsku i japońsku z muzyką rockową, dance, rap itd., a tematy muzyczne jak najbardziej jazzowe. Istny odlot!



„Jestem Ryō Saeba, choć nazywają mnie City Hunter. W świecie przestępczym jestem dosyć znany. Przyjmuję każdą pracę, mogę chronić lub zabijać. Oczyszczam miasto (pozdrowienia dla Leona...) z różnego rodzaju śmieci. Tak więc, żyję w ciągłym niebezpieczeństwie. Kaori, moja partnerka, jest siostrą nieżyjącego już przyjaciela, ale ona ciągle przynosi mi tylko jakieś beznaędziejne i śmieszne zlecenia! A dzisiaj przychodzi kolej na...?”

Tymi to słowami Ryō przemawia do nas na początku każdego tomu mangi. Ten tokijski prywatny detektyw mieszkający w Shijuku pracuje tylko dla młodych i pięknych kobiet (raczej z nikim nie związanych), chyba że Kaori wpadnie do głowy pomysł zatrudnienia się u jakiegoś faceta.

„City Hunter” to 35 mang autorstwa Tsukasa Hojo (Hożo), przeniesionych na ekran w postaci czterech serii TV, dwóch filmów i dwóch OAV. Ta opo-





■ **Ryō Saeba** – prawdziwe nazwisko: nieznane; urodzony: 26 marca (data podana przez Kaori), wiek w serii: nieznany.

Wzrost: 191,4 cm; waga: 77,3 kg; wymiary:

tylko maski), gdy ma jakiś problem duchowy, udaje obojętnego i zaczyna się uganiać za spółniczką-

dza najchętniej opiekując się dziećmi z pewnego sierocińca lub waląc młotami w głowę Ryō...

Przeszłość: tuż po jej narodzinach rodzice się rozwodzą. Ona odchodzi z ojcem, a matka zachowuje



Hideyuki, który w jej 20 urodziny postanawia jej wszystko wyjawiać. Niestety, w tym dniu zostaje zabity, a Kaori po bracie pozostaje jedynie pierścionek, tak naprawdę należący do jej matki.

Charakterystyka: bardzo zadziorna i mało opanowana.

Często się złości i zachowuje jak chłopak, toteż Ryō, gdy chce ją zdeenerwować, mówi jej, że jest mało kobieca. Pod tą maską kryje się jednak osoba bardzo dojrzała jak na swój młody wiek i wrażliwa. Znakiem gotuje.

A'guś, the hunter

© MOVIC
© 1990 CBS/SONY
GROUP INC.
© SACHIKO
KAMIMURA

CITY HUNTER

シティーハンター

105-83-91;

grupa krwi: AB.

Ulubiona broń: Magnum

Pythoon 357, Karabin M1 i M700 ADL, Bazooka M20 (często używana przez jego asystentkę), nóż, małe metalowe kulki (silver bullets); samochód: Fiat Panda 1000 CL, Fiat Uno Talbot z minikomputerem, czerwony Mini Austin, motor. Wolny czas spędza na podrywaniu pańienek.

Przeszłość: w wieku 10 lat stracił rodziców – jako jedyny przeżył katastrofę lotniczą w Ameryce Południowej. Został zaadoptowany przez Shina Kaikarę, który narkotyzując go latami, chciał zrobić z niego rasowego mordercę. Na kontynencie południowym pojawia się Umibozu (pseudonim, w wolnym tłumaczeniu – „potwór morski”). Ryō rani Umibozu w oczu podczas pojedynku. Po jakimś czasie nasz bohater przechodzi kurację odwykową. Przyjeżdża do USA i tam pracuje jako płatny morderca, później dociera do Japonii, gdzie spotyka Hideyukiego Makimurę. Otwiera agencję detektywistyczną. Jego adopcyjny ojciec odnajduje go jednak po jakimś czasie (manga 34-35) i prowokuje. Podczas pojedynku okazuje się, że uczeń przerosł mistrza...

Charakterystyka: Zakochany w Kaori, wyznaje jej to w trzeciej serii, w odcinku, w którym terroryści składają bombę atomową w Tokio. Niestety, Kaori nic nie pamięta, bo była pod działaniem narkotyków. Człowiek nieśmiały (oj tak, reszta to

mi. To jest jednak sposób na anonimowość, odciąganie niebezpieczeństwa od Kaori, a jednocześnie na obserwowanie różnych zbirów.

■ **Kaori Makimura** – prawdziwe nazwisko: Kaori Tachiki; data urodzenia: 31 marca 1967; wiek w serii: 20 lat na początku serii TV (kończy w 5. odcinku)

Wzrost: 168,9 cm; waga: 53 kg; wymiary: 87-59-86; grupa krwi: O+

Ulubiona broń: S&W 629 magnum, Colt MK-III

357 magnum, broń maszynowa, bazooka oraz swoje legendar-

ne młotki ważące od 1 kg po 1000 ton...

Samochód: używa samochodu Ryō, woląc Fiaty

Wolny czas spędza

jej siostrę Sayuri, o czym mała Kaori nie wie. Niestety, jej ojciec schodzi na złą drogę i zostaje zabity.





EXTERNAL



SCREAMER I S2 to gry opracowane specjalnie dla PC. Możliwości techniczne uświadamiają, że nie mamy do czynienia z kolejną konsolową wersją. Gra może pracować zarówno w niskiej, jak i wysokiej rozdzielczości. Ale to nie koniec – w obu trybach dostępna jest paleta 256 i 65 tys. kolorów. Gra dysponując doskonałą grafiką wymaga obłędnych konfiguracji sprzętowych. Do zwykłego trybu VGA wystarczy mocny 486; do VGA z paletą 65 tys. kolorów potrzeba średniego Pentium; przy rozdzielczości 640x480 z 256 kolorami mój P133 wymiękał. Poza tym możesz wymieniać z kolegami: przez kabelek lub w sieci. Możesz nawet jeździć wspólnie na

śniegim dróżkach Finlandii, by za chwilę sypać piaskiem po oczach wściekłych egipskich małolátów. Oczywiście nie brak też, znanych

wszystkim odmien-
na jest technika po-
konywania zakrętów
– zupełnie inaczej
operujesz gazem
i kierownicą pod-

dam, że inaczej utrzymuje się przy-
czepność samochodem z automa-
tyczną skrzynią niż gdy musisz zmie-
niać biegi samodzielnie.

Realizm jazdy osłabiono ogromną
wytrzymałością wozu. Samochody
zderzają się, zale-
dzą drogę – pod
tym względem żad-
nych przepisów
i żadnych realiów –
koziółkowania koń-
czą się tylko krótki-
mi mdłościami naj-

SCREAMER 2

ZEUS - EXTERNAL



z części pierwszej bajerów –
możesz zobaczyć pociągi,
helikoptery, balony, krzyczą-
cych ludzi, ryczące krowy,
skrzeczące ptaki...

czas wejścia i wyjścia z za-
krętu. W dodatku możesz
ustawiać takie parametry jak
charakterystyka hamulców,
praca układu kierownicze-
go, zawieszenia itp... W dodatku do-
skonałe opracowano efekty przy-
czepności i poślizgów.

Raz tańczysz na lodzie, potem rzu-
casz się w błocie, później zakopujesz
się w piasku, by nagle wyskoczyć na
twardy asfalt. Warto zaznaczyć, że
jedna trasa bynaj-
mniej nie równa się
jednemu typowi na-
wierzchni – najczę-
ściej w trakcie jed-
nego wyścigu mu-
sisz zupełnie in-
aczej pokonywać za-
kręty. Poza tym, że-
by jeszcze skompli-
kować sprawę do-

groźniejsze stłuczki owocują pogie-
ciem zderzaków. Ty tylko musisz zro-
bić swoje, czyli dobrze poprowadzić.

VIRGIN po raz kolejny podsumo-
wał rok na rynku wyścigów. W moim
prywatnym rankingu wyścigów jest to
najlepszy tytuł minionego roku.

KaTeck

Virgin'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 40 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE 32 = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: styczeń
IPS Computer Group (PC CD)

Za: odzwierciedlenie przyrzeczności
Przech: jak zwykle wysokie wymagania sprzętowe

jednym komputerze – na po-
dzielonym ekranie.

Klimat gry nieco się zmie-
nił i to w dosyć zaskakującym
kierunku. Nieźle się zdziwi-
cie, kiedy mając w pamięci



Drugim istotnym czynni-
kiem jest sposób zachowa-
nia się samochodu na trasie. Masz
do wyboru samochody zarówno
z napędem na przód, tył, jak i na
cztery koła. To pierwsza gra, w któ-
rej posunięto się aż tak daleko.
Oczywiście, każde auto zachowuje
się inaczej na drodze. Przede

charakter pierwszej edycji usłyszeć,
że gra stała się o wiele bardziej rea-
listyczna. Tak, tak... SCREAMER 2
pod pewnymi względami jest niezłą
SYMULACJĄ! Na taką zmianę wpły-
nęły dwa czynniki. Po pierwsze gra-
lika. Teraz jest ona obłędnie rea-
listyczna. Tor otaczają trójwymiarowe
plastyczne budynki, których różno-
rodność jest wręcz zabójcza – zamki,
wsie, wieżowce, chaty, miasteczka,
egipskie zabudowania, itd. Każda tra-
sa, a jest ich sześć, to niemal dzieło
sztuki oferujące zupełnie inny klimat.
Raz będziesz wymiatać po pokrytych



DEMO - CD'39

DEMO - CD'39